SEU VIDEOGAME PODE SER BATERIA ELETRÔNICA, AGENDA...

NA PISTA COM SENNA

PRIMEIRAS IMAGENS DO SENNA GP

VideoGame

SIGLA EDITORA

ANO 2 - Nº 14

APENAS Cr$ 5.900,00

MAIS DE 350 FOTOS COLORIDAS COM DICAS COMPLETAS

GRÁTIS UM MONTÃO DE ADESIVOS

NINTENDO

EXTERMINADOR 2

COMO DETONAR TODOS OS NOVOS INIMIGOS DO EXTERMINADOR DO FUTURO 2



TOEJAM & EARL

SEGREDOS PARA MONTAR A NAVE ESPACIAL



PIT FIGHTER

OS MELHORES GOLPES PARA SER CAMPEÃO

MASTER SYSTEM

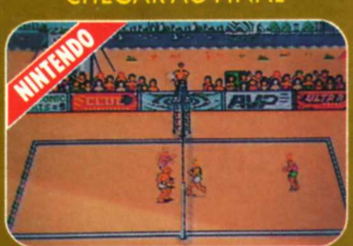
PHANTASY STAR

MAPAS PARA CHEGAR AO FINAL



GALAXY FORCE II

COMO RECONQUISTAR CINCO PLANETAS



ESPORTES

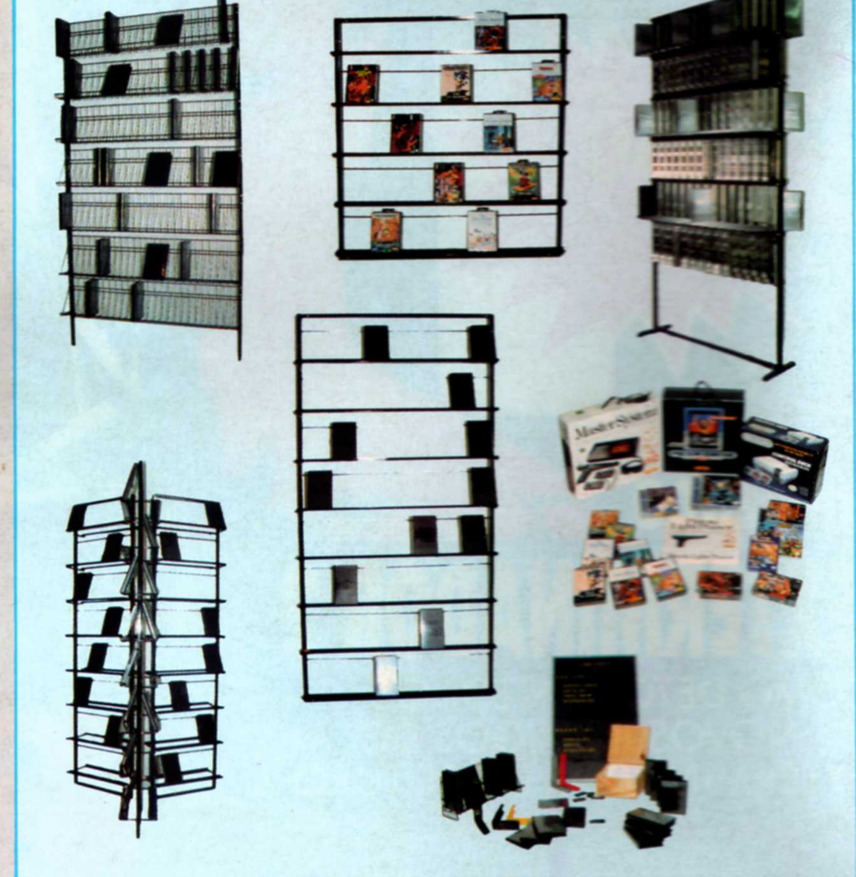
VENÇA NA FÓRMULA 1, HÓCKEY, VÔLEI...

AROLDO 16/12/94

LOC FEST

FESTIVAL DAS VIDEO LOCADORAS

Central de Vendas dos Fabricantes e Distribuidores para Vídeo Locadoras

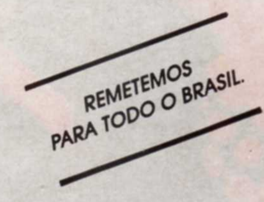


Chega de ficar rodando por aí! Agora você (pequeno, médio ou grande empresário) já tem tudo o que imagina para a sua locadora em um único lugar. São 1.000 m² com produtos dos principais distribuidores e fornecedores do Brasil; desde expositores e telas aramadas em todos os modelos até estojos, as últimas novidades em acessórios etc.

Com a venda direta do fabricante ao consumidor, você só tem a ganhar: qualidade, agilidade e preço **absolutamente** sem concorrência.

E, além de Central de Compras, a Loc Fest ainda oferece:
• Show room • Assessoria no projeto de instalação da loja • Orientação na utilização de software e equipamentos • Cursos especializados para treinamento de pessoal de atendimento • Material promocional • Filmes novos • Games e consoles para todos os sistemas.





LOC FEST
Pool de empresas exclusivo do mercado.

O Ponto de Encontro das Locadoras de Vídeo e Games.

Rua Henrique Bernardelli, 113
Tel.: (011) 267.8577 - Fax: (011) 299.2980
CEP 02013 - São Paulo - SP
(A 200 m do Metrô Santana)
Horário de Atendimento:
2ª a 6ª das 09:00 às 20:00 h
Sábados das 09:00 às 18:00 h

INDEX



A eleição entre os leitores de *VIDEOGAME* foi direta e livre. Contados os votos, o game Sonic, The Hedgehog, para Mega Drive, tornou-se *O VIDEOGAME DO ANO*. Bons gráficos, música e sofisticação parecem ter sido decisivos para conquistar a preferência dos 7.304 leitores que votaram neste jogo, entre os 31.346 participantes da promoção. Em segundo lugar, Battletoads, um game Nintendo, também bonito e interessante, votado por 3.036 leitores.

A iniciativa pioneira, como sempre, da revista *VIDEOGAME* em mostrar os jogos favoritos de seus leitores revela o fascínio que os consoles mais evoluídos (no caso um de quarta geração, o Mega Drive) exerce sobre os gamemaníacos. Muitos leitores/eleitores mesmo tendo consoles Nintendo, Master ou mesmo Atari, votaram no Sonic (um jogo para Mega).

Isso comprova também que os leitores de *VIDEOGAME* estão cada vez mais exigentes. Por isso a equipe de *VIDEOGAME* capricha na escolha de jogos e das melhores dicas e estratégias. Nessa edição já mostramos como será pilotar o Fórmula 1 do Senna's GP (Mega e Master), todos os detalhes e estratégias do Exterminador do Futuro 2 (Nintendo), os fantásticos Toejam & Earl (Mega) e todos os lançamentos que estão agitando o mercado. Afinal *VIDEOGAME* também precisa ser exigente.

Roberto Araújo

22 SUPER NINTENDO

Os lutadores Ty, Kato e Buzz estão loucos para desafiar Ult, o campeão de Kickboxing, em Pit Fighter. Saiba como ajudá-los.

26 NINTENDO

Conheça as manhas para que o robô T-800 consiga destruir seu inimigo T-1000, em Terminator 2. Ainda, o game S.C.A.T. e um especial com jogos de esportes.

40 MEGA DRIVE

Ajude os simpáticos alienígenas ToeJam & Earl a montar sua nave. Confira ainda Galaxy Force II e os lançamentos.

51 MASTER SYSTEM

Saiba todas as dicas para ajudar Alis a derrotar o diabólico Lassic, no RPG Phantasy Star.

62

Além dos jogos, seu console ainda pode ter muitas outras utilidades. Veja quais são elas.

Bits....4
Cartas....12
Rolos & Trocas....18
Dicas do Leitor....20
Game Boy....38
Game Gear....60
Galeria dos Feras....65

CAPA - Criação: PAULO AFFONSO SOARES.

Primeiras imagens do Senna's GP

A Tec Toy e a Dynacom reservaram grandes novidades para os gamemaníacos na Feira de Utilidades Domésticas (UD) deste ano, que aconteceu em São Paulo entre os dias 13 e 19 de Abril. Ayrton Senna's Super Monaco GP II para Master System e Mega Drive foi a grande surpresa da Tec Toy, além de outros jogos que serão lançados ainda em 92. Já o Mega Boy, um console portátil compatível com o sistema Atari, foi a grande novidade da Dynacom. Confira os últimos lançamentos do mercado.



FOTOS: DAUMER GIULI

O game Ayrton Senna's Super Monaco GP II foi a grande novidade da Tec Toy na UD. Na versão para Mega há fotos digitalizadas do piloto...

Ayrton Senna's GP

Os fãs do piloto Ayrton Senna já podem ir esquentando os motores: o game Ayrton Senna's Super Monaco GP II (Mega Drive) está quase pronto e já pôde ser visto na última Feira de Utilidades Domésticas (UD), em Abril, no Anhembi. A Tec Toy promete lançar o cartucho em breve.

O novo game está demais. Nele o tricampeão mundial de Fórmula 1 dá as dicas de cada uma das 16 pistas do circuito. A grande novidade é que as dicas são dadas pela própria voz do piloto, sintetizada, porém em inglês. No jogo, você vai experimentar a sensação de dirigir no circuito particular da fazenda de Ayrton Senna e ainda em duas outras pistas desenhadas pelo próprio piloto. A segunda é dificílima e você vai precisar de muito treino para "vencê-la".

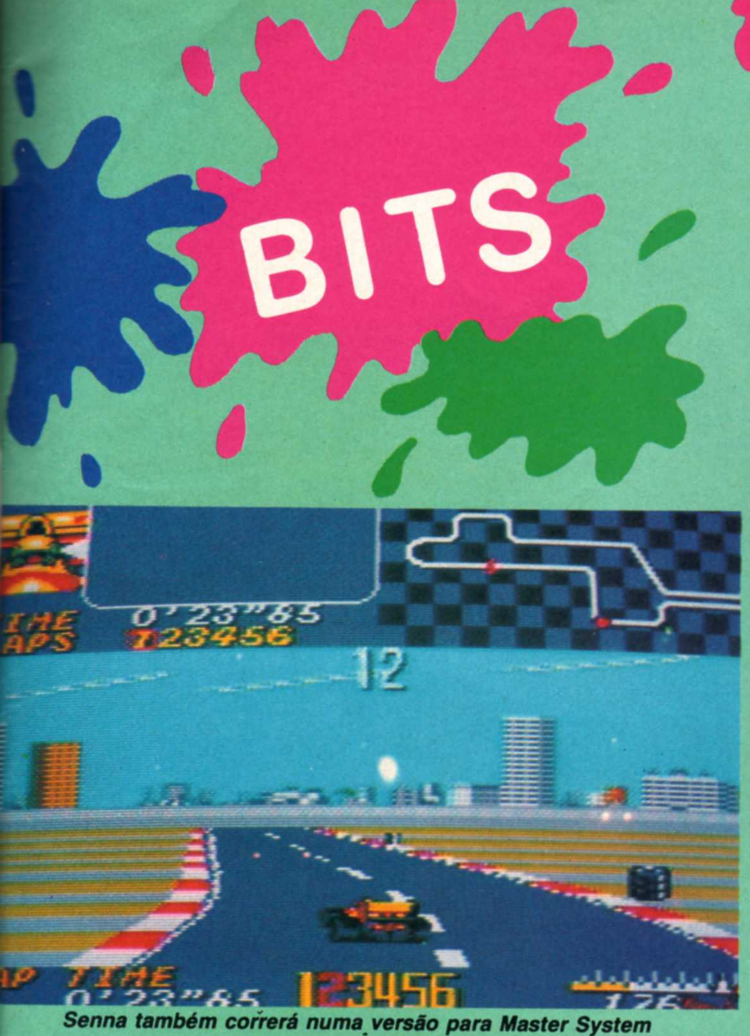
As pistas do novo game são muito semelhantes às pistas reais. O piloto inclusive pediu aos técnicos da Tec Toy que retirassem a colisão das zebras. As zebras são obstáculos colocados onde há curvas para evitar que os carros tenham muito espaço para completá-las. No game Super Monaco GP, as zebras provocavam batidas o que não acontece nas corridas reais de Fórmula 1.

Quem pensa que o game se tornou mais fácil porque o piloto tem maior espaço para fazer curvas, está "redondamente" enganado. A dificuldade nas curvas agora é muito maior — elas são muito mais acentuadas — e o relevo é semelhante ao natural. Isso faz com que durante uma subida o piloto tenha de reduzir a marcha para conseguir chegar ao topo.

Em Ayrton Senna's Super Monaco GP II, você ainda vai poder escolher contra qual piloto deseja disputar o campeonato mundial de Fórmula 1 e em que condições — beginner, para iniciantes, ou master, para os feras. Senna é o mais difícil adversário. Antes de enfrentá-lo, há a chance de fazer um treino.

...e algumas diferenças em relação ao Super Monaco GP, como a apresentação do "grid" de largada e zebras modificadas.





Senna também correrá numa versão para Master System

Master System

Os consoles de Master System também estão ganhando um novo cartucho do campeão mundial de Fórmula 1, o Ayrton Senna's Super Monaco GP II. Agora as informações — tempo, mudança de marcha, aceleração e quilometragem — ficam na parte de baixo da tela, evitando que o piloto tire os olhos da pista para poder vê-las e perca a concentração.

A vista geral da pista em que o jogador está correndo agora vem destacada na parte superior da tela num xadrez preto e cinza e aparece muito maior. Super Monaco GP II para Master System também apresenta as 16 pistas que fazem parte do circuito mundial e as dicas são em inglês.

Mega Boy

O Mega Boy era a grande estrela no estande da Dynacom. Parecido com os outros portáteis que estão no mercado — ele tem o tamanho aproximado de um Game Gear, o portátil da Tec Toy — o aparelho tem uma antena que transmite imagens para o canal 12 VHF da TV e pode ser usado com pilhas ou ligado à tomada. O portátil funciona como um controle remoto, que evita a necessidade de fios para ligá-lo à TV, e é compatível com o sistema Atari.

O Mega Boy já vem com um cartucho educativo, totalmente desenvolvido no Brasil, que ensina a garotada entre 6 e 10 anos de idade noções de matemática, inglês e música. O jogador pode escolher o nível de dificuldade do game (iniciante, avançado e mestre) e o tipo de jogo que deseja.

Se a opção for inglês, por exemplo, o gamemaníaco pode optar entre soletrar, traduzir, completar ou desafiar o Mega Boy. Caso a escolha seja traduzir, imediatamente aparece na tela uma palavra em português. Sua missão é escrevê-la agora em inglês. Aqui rapidez é tudo e quanto mais rápido você conseguir uma solução, maior será a quantidade de pontos no final. Caso você erre, o Mega Boy dá a resposta certa.

O cartucho Mega Boy tem 1 Mega de memória e além da parte educacional tem mais 16 jogos, entre eles o famoso Pac Man, grande sucesso do Atari. Já está previsto o lançamento de mais dois cartuchos para o portátil, com 64 e 128 jogos respectivamente. O Mega Boy chega às lojas em Maio e vai custar o equivalente a US$ 60.

Mega Boy: compatível com Atari e jogos brasileiros





Kunimasa Yagi, da Sega, e Stefano Arnhold, da Tec Toy



Segredo: superconsole de 32 bits

Agora é verdade. A Sega do Japão está preparando um console de videogame de 32 bits. A revelação é do executivo da empresa Kunimasa Yagi, responsável pela atuação da Sega no exterior (o que inclui os EUA e o Brasil, por exemplo), e vem confirmar a expectativa de muitos gamemaníacos que não se cansavam em falar da existência de um projeto na Sega de um console de 32 bits (o Giga Drive). Yagi confirmou a notícia durante sua visita ao estande da Tec Toy na Abrin, uma feira de brinquedos realizada em São Paulo no mês de abril, e aproveitou para falar à imprensa sobre os planos futuros da Sega.

O novo console não tem ainda nome definido, mas segundo Yagi, "já está 80% pronto, e não será compatível com os jogos produzidos em 16 bits". Yagi se referiu aos jogos já existentes para o Mega Drive, o console de 16 bits da Sega. Yagi afirmou ainda que o console ainda não foi lançado porque a expectativa do público quanto a um videogame de 32 bits é muito grande — especialmente a do público japonês — e o aparelho só será lançado quando houver um volume de **software** (jogos) compatível com a qualidade esperada. "Não podemos frustrar a expectativa do público", frisou. "O lançamento ocorrerá quando tivermos a certeza de que o novo produto irá revolucionar o mercado de games".

Porco-espinho vence eleição

O jogo Sonic The Hedgehog para Mega Drive é o Videogame do ano. Ele foi o mais votado pelos leitores da revista **VIDEOGAME**, numa eleição direta da qual participaram 31.346 pessoas com 30.976 votos válidos. Em segundo lugar os leitores de **VIDEOGAME** escolheram o jogo Battletoads para Nintendo e em terceiro ganhou Super Mario Bros. 3, também para Nintendo.

O Júri que conferiu esta apuração escolheu também os três melhores slogans para a revista **VIDEOGAME**. Com o slogam **"Videogame é a melhor estratégia"** Wagner Camoleza de São Paulo (SP), ficou em primeiro lugar. O segundo colocado foi **"Quem é fera em game, só lê a revista VIDEOGAME"** de autoria de Eduardo Fabiano da Conceição, de Governador Valadares (MG), e em terceiro ganhou a frase **"Revista VIDEOGAME. Para você vencer sempre"**, de Denilson Antonio de Oliveira, Rio de Janeiro (RJ). Estes três autores dos slogans ganham pelas suas frases bicicletas Splendid da Two Hard.

Os vencedores de "O Videogame do Ano"

Geral	número de votos
Sonic The Hedgehog (Mega Drive)	7.304 (23,3%)
Battletoads (Nintendo)	3.036 (9,7%)
Super Mario Bros. 3 (Nintendo)	2.288 (7,3%)
Pit Fighter (Mega Drive)	1.760 (5,6%)
The Simpsons: Bart Vs. The Space Mutants (Nintendo)	1.716 (5,5%)

Por sistemas	número de votos
Mega Drive	
Sonic The Hedgehog	7.304 (55,5%)
Pit Fighter	1.760 (13,4%)
QuackShot	704 (5,3%)
Nintendo	
Battletoads	3.036 (27,0%)
Super Mario Bros. 3	2.288 (20,3%)
The Simpsons: Bart Vs. The Space Mutants	1.716 (15,2%)
Master System	
Sonic The Hedgehog	1.188 (36,0%)
Castle of Illusion	440 (13,3%)
Alex Kidd in the Miracle World	264 (8,0%)
Super Nintendo	
Final Fight	1.144 (35,6%)
Super Mario World	968 (30,1%)
F-Zero	308 (9,6%)



O TV Tuner encaixa como um cartucho e pode sintonizar canais VHF e UHF. É possível ainda ligar um videocassete.



FOTOS: NORBERTO MARQUES

Desenho e novela no Game Gear

A Tec Toy anunciou para junho um lançamento incrível para o Game Gear: o TV Tuner. Com ele, é possível sintonizar na telinha do portátil todos os canais de TV, tanto em VHF como em UHF. Para que essa "mágica" aconteça, basta acoplar o acessório TV Tuner no encaixe de cartuchos do Game Gear, ligar e... assistir.

O TV Tuner possui uma antena móvel e também ajuste de sintonia de canais, cores, brilho e volume de som. E, se você não estiver gostando da imagem, não se preocupe: há também uma entrada para antena externa, que pode melhorar e muito a já boa recepção. Outra boa característica é que o TV Tuner tem entradas para videocassete e também câmera de vídeo. Assim, além de seus canais preferidos de TV, também é possível assistir seus filmes ou desenhos preferidos.

O TV Tuner já é vendido no exterior, mas para chegar ao Brasil foi necessário adaptá-lo para o padrão de cores da televisão brasileira, o PAL-M. Nos Estados Unidos, por exemplo, o padrão é o NTSC. Isso quer dizer que não adianta usar o Tuner importado, pois a imagem seria recebida em preto e branco. Em tempo: é impossível transcodificar o TV Tuner importado, ou mesmo ligá-lo a um Transcoder.

O Game Gear pode funcionar com pilhas comuns ou ser ligado diretamente na energia elétrica, com um adaptador. Há ainda a alternativa de ligar o console no plug de isqueiro do carro, com um cabo especial que já é vendido no Brasil. O TV Tuner, na ocasião do lançamento, deverá custar aproximadamente o mesmo que um Master System, ou cerca de Cr$ 350 mil em março deste ano.







A MAIOR E MAIS CO



Se você não gosta de perder no vídeo game, você não pode perder a Real Vídeo de vista. **A Real tem a maior variedade de fitas. Tem jogos para todos os tipos de vídeo**





Contra Spirits S. F.

Rushing Beat S. F.

F1 Exhaust Heat S. F.

NA REAL VO

TODAS A



SUPER FAMICOM

- Contra Spirits
- Rushing Beat
- F1 Exhaust Heat
- Xardion
- Valis

E OU
LANÇA



Av. Paes de Barros, 2.959 - Tel.: 914.7121 □ Rua Conselheiro Moreira de Barros, 207 - Tel.: 950.5379 □ Av. Dom Pedro II, 1.195 Tel.: 440.4724 □ Av. Moaci, 292 - Tel.: 543.0853

P GAMES

Real

MPLETA LOCADORA

PUBBLICITÀ & ESQUIRE



game. Tem sempre as últimas

novidades do mercado.

E tem o preço que nenhuma

outra tem.

Passe na Real. Você só tem a

ganhar.

SUPER Famicom

Crude Dudes M. D.

Nintendo®

CÊ DETONA

S TELAS.

Slime World M. D.

Master System™

MEGA DRIVE

- Crude Dudes
- Slime World
- The Therminator
- Chuck Rock
- Shining Force

TROS
MENTOS

Shining Force M. D.



Av. Dom Pedro I, 1.327 - Guarujá ☐ Av. Faria Lima, 5.160
São José do Rio Preto - Tel.: 33.4300 ☐ Av. Alberto Andaló, 3.333
São José do Rio Preto - Tel.: 32.1787



FOTOS: DIVULGAÇÃO

Família Addams agora no TurboGrafx-16

Terror em laser

A macabra e divertida família Addams está de volta. E desta vez em CD (**Compact Disc**). Trata-se de um novo lançamento para o console TurboGrafx-16, e que possui uma diferença no mínimo curiosa entre a maioria dos games do mercado: você assume o controle de Tully, o advogado inescrupuloso que deseja se apoderar do tesouro da família. E é exatamente esse o seu objetivo.

Nesta versão de **The Addams Family**, Tully deve procurar o tesouro em mais de 30 salas da esquisita mansão. Ele conta com a ajuda de Fester (Tio Funéreo) que, exatamente como no filme, perdeu a memória e está ao seu lado. Porém, a ajuda não será tão valiosa assim. Felizmente, você é um advogado e todo o resto da família pensa que você está com as melhores intenções, e até poderá dar alguma pista para facilitar o seu trabalho.

Mas tome cuidado. É que Pugsley (o Feioso, filho de Gomez) já está desconfiado das verdadeiras intenções de Tully, e prepara surpresas em seu terrível laboratório químico. De qualquer maneira, o game é bastante interessante, e promete um fato inédito: pela primeira vez, a possibilidade de mudar o final de um filme está em suas mãos. É só tentar.

Ninja Gaiden de bolso

A editora norte-americana Scholastic tem uma boa novidade para os gamemaníacos que gostam de ler. São livros de bolso, com cerca de 120 páginas que narram, em forma de romance, algumas das mais empolgantes aventuras dos games Nintendo. Assim, jogos como Blaster Master, Metal Gear, Castlevania e Ninja Gaiden tornam-se apaixonantes estórias, escritas em linguagem jovem e vibrante.

Ninja Gaiden, por exemplo, narra a empolgante aventura do ninja Ryu Hayabusa na floresta amazônica e toda a sua luta contra o demoníaco vilão Jaquio. O livro, escrito por F. X. Nine, traz ainda dicas para o game no final de cada capítulo e, de quebra, cartelas com dicas que podem ser destacadas e colecionadas. É uma boa para melhorar o inglês da moçada.



NORBERTO MARQUES

Enquanto essas publicações não chegam por aqui você pode importar os livrinhos pelos Correios. Eles são isentos de impostos, e custam cerca de US$ 3,0. Para isso, basta escrever para: Scholastic Inc., PO BOX 742, 730, Broadway, New York, NY - 10003.



Yoshi, um novo herói

O dinossauro Yoshi, agora no Nintendo e Game Boy.

Yoshi, o simpático dinossauro companheiro de Mario no game Super Mario World (Super Mario Bros. 4), para o Super Nintendo, é agora o mais novo astro dos consoles Nintendo e Game Boy. Yoshi acompanha Mario e Luigi no game que leva seu nome, disponível em versões para esses dois sistemas.

O game é uma evolução do game Dr. Mario, um jogo de inteligência. Nele você controla Mario — ou Mario e Luigi, se a opção for de dois jogadores — que deve recolher em quatro bandejas os inimigos de Yoshi do game Super Mario World, que vão caindo a uma velocidade cada vez maior. O objetivo é mudar as bandejas de lugar para alinhar dois inimigos iguais sobre a mesma bandeja, fazendo com que os dois desapareçam e as bandejas não se encham. Caso isso aconteça, resta se conformar com o **game over**.

Apesar de dar o nome ao cartucho, Yoshi só aparece quando solicitado, se Mario tiver dificuldades. Afinal, Mário, o grande astro da Nintendo, responsável por mais de 42 milhões de games vendidos e uma receita de US$ 300 milhões até o início deste ano, não poderia ficar de fora.



Novos Controles

A Trauber está fabricando um joystick tipo manche, disponível em versões para consoles Atari, Phantom System, Master System e também Mega Drive. Ele possui todos os seus comandos centralizados, e é anatômico — garantindo, segundo o fabricante, maior conforto ao jogador.

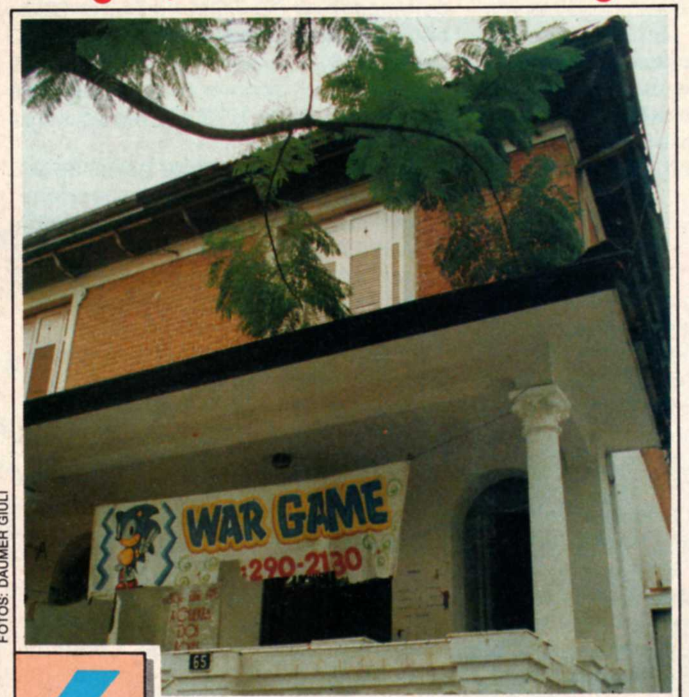
Nele você encontra uma chave inversora de disparos, que permite a troca das funções entre os botões A e B. Se você estiver acostumado a usar sempre o mesmo botão para tiros, por exemplo, não há problema. Se o jogo que você comprou, ou alugou, vem com outra disposição, é só mudar.

Mas a novidade desse joystick fica por conta do detalhe técnico das chaves de contato. A Trauber fabricou essas chaves com borracha condutiva, que segundo a empresa, torna o aparelho muito mais profissional.

Para completar, ele também vem com tiro automático, com capacidade para atirar 65 vezes por segundo. É só ficar pressionando o botão. O controle tem ventosas em sua base para "grudá-lo" numa mesa, por exemplo, permitindo melhor apoio nas manobras mais "radicais".

A Trauber fornece assistência técnica permanente para todos os seus produtos, e garantia por tempo ilimitado. Além dos fornecedores, a empresa vende no varejo, ou seja, direto para você. Para maiores informações, aí vai o endereço: Rua Gago Coutinho, 25, Lapa, SP. Ligue para: (011) 261-4519.

Alugue, mesmo aos domingos



FOTOS: DAUMER GIULI

A War Games acaba de inaugurar uma nova loja, e com uma novidade: ela fica aberta todos os dias, inclusive domingos e feriados. E para completar, você vai encontrar uma sala só de fliperama e uma cabine onde rola Mega Drive ou Super NES, que podem ser jogados na própria loja — basta ser associado. A War Games tem também para locação cartuchos de todos os sistemas, inclusive o Neo-Geo e todos os portáteis.

A War Games também vende cartuchos, videogames e acessórios, também disponíveis para o Neo-Geo. O endereço da nova loja é o seguinte: Rua Condessa Siciliano, 65, Jd. São Paulo, fone (011) 267-0700. A matriz também tem novo endereço: Rua Dona Martinha,346,Sta. Terezinha, Santana, SP.



Tilty's Video & Game - A Tilty's oferece locação de cartuchos para Mega Drive, Master System, Nintendo, Super NES e Super Famicon, Game Gear e Game Boy. Também tem uma sala de jogos. É só escolher um dos 1200 cartuchos e jogar! Aí vai o novo endereço: Rua Santa Ifigênia, 326, Tatuapé, fone (011) 217-2159.

Tecnofax - A Tecnofax está distribuindo os produtos da Tecno Game, empresa americana, fabricante de acessórios para videogames. Ali você já pode encontrar os adaptadores para o Super NES e o Super Famicon, além do US Clean, um Kit de limpeza para o seu console. Rua Sta. Ifigênia, 295, conj. 114, Centro, SP, fone: (011) 222-1471.

Game Over - A locadora oferece as últimas novidades em Mega Drive e Super Nintendo, além dos tradicionais Nintendo, Master System, Game Boy e Game Gear. O endereço é: Rua Peixoto Gomide, 1088, Cerqueira Cézar, São Paulo, SP.





ILUSTRAÇÃO ALEXANDRE ONO

Recentemente comprei o cartucho Battletoads do Nintendo e o vendedor me disse que no meu console, um Top Game VG 9000, o jogo só vai até a 2ª fase. Por que isso acontece? Existe o mesmo problema com algum outro cartucho?

Nivaldo Cesar F. P. Junior
Rio de Janeiro, RJ

Isso não deveria acontecer, uma vez que o console Top Game VG 9000 é compatível com o sistema Nintendo. Entretanto, por não se tratar de um console produzido pela própria Nintendo, é possível que ele não consiga rodar alguns jogos. Esses casos são raríssimos e ainda não detectamos nenhum jogo que não funcionasse corretamente no VG 9000. O mais provável é que seu cartucho esteja com defeito.

ADAPTADOR PARA O GAME GEAR

Caros amigos da **VIDEOGAME**, adoro a revista. Me esclareçam uma dúvida: meus colegas disseram que existe um adaptador do Mega Drive para o Game Gear, e eu discordei. Quem está certo? Eu também gostaria que vocês colocassem o nome dos pilotos da revista, em cada jogo publicado.

Stéphane Simoni Guilhermino
São Paulo, SP

Seu pedido está sendo estudado com carinho. VIDEOGAME **não tem notícias da existência desse adaptador. No caso de se usar cartuchos de Mega Drive no Game Gear, isso é impossível. O contrário tecnicamente é possível, mas o adaptador ainda não existe.**

INSTALAÇÃO

Cara **VIDEOGAME**, gostaria de saber como instalar meu Mega Drive, que é japonês, em uma televisão sem entrada de video. É urgente!

Ricardo Alberoni Novaes
Rio de Janeiro, RJ

Há dois modos para fazer esta instalação. O primeiro é através de um videocassete. Basta conectar as saídas de áudio e vídeo do seu Mega nas entradas audio in **e** video in **do aparelho de vídeo, que pode ser ligado à TV pela antena. Aí é só sintonizar o vídeo no canal 3 ou 4, acionar a tecla** VTR **e pronto. Se você não tiver um aparelho de videocassete, há um conversor de sinal de vídeo composto para sinal de RF (que pode ser ligado à antena da TV). Nesse caso, a sintonia da imagem é feita no canal 13. Este conversor já se encontra á venda no Brasil nas lojas de assistência técnica para consoles.**

CONTROLES PARA O TOP GAME

Entre os controles Flight Yoke, Supersonic, The Dominator e Nes Advantage, todos para o Nintendo, quais servem para o Top Game?

Edelmiro Gonzalez
Salvador, BA

Todos. Mas é necessário fazer um adaptador para o plug de encaixe, que é diferente no console Nintendo e no Top Game. Esse serviço pode ser realizado por um técnico competente.

POR DENTRO DO JOGO

Como é feito um jogo? Quais os acessórios necessários? Onde são depositadas as imagens? Como obter os traços, cores e sons? Para terminar, existe algum curso que ensine como fazer um jogo? Se possível, mandem o endereço e telefone.

Wilson Souza Antunes
Rio de Janeiro, RJ

Um jogo nada mais é do que um programa de computador. Mas fazer um jogo não é tão fácil assim. Primeiro são feitos todos os desenhos de cenários, personagens, inimigos e tudo o que você vê na tela. A seguir, a arte desses desenhos é digitalizada e passada para a tela do computador. A partir daí é que é feito o programa, que vai dar instruções ao processador do console de como ele vai movimentar todos os desenhos criados. Com a música, o processo é o mesmo: ela é composta por um músico e depois é passada para linguagem de computador, para que o som seja gerado pelo processador do console. Para se fazer um jogo é necessário no mínimo um computador. Dependendo da sofisticação desejada, o número de acessórios vai crescendo: mesa digitalizadora para imagens, mouse, sintetizadores e um bom programa gráfico. Para se fazer um jogo de bom nível, é necessário um grande conhecimento de programação de computadores (normalmente, em nível superior) e, muitas vezes, mais de uma dezena de pessoas — cada uma responsável por uma parte específica do programa. No Japão já há um curso específico para a produção de jogos.

CD-ROM

Antes de tudo quero parabenizá-los pela categoria da revista **VIDEOGAME**. Eu queria saber se os jogos para o CD-ROM do Super NES são compatíveis com os jogos para o CD-ROM do Mega Drive, e vice-versa.

Christiano A. Ferreira Netto
Recife , PE

Não. E o motivo é muito simples: é que o CD-ROM para o Super Nintendo ainda não foi lançado. Ele ainda está em fase de projeto e está sendo desenvolvido pela Philips. Em todo o caso, uma coisa é certa: mesmo depois de lançado, o CD-ROM do Super NES não será compatível com o do Mega Drive.

PAPAI NOSTÁLGICO

Tenho 47 anos e sempre gostei de videogames. De todos os jogos que assisti meus filhos jogarem, um em especial trouxe toda a magia da minha juventude. Estou me referindo ao game Adventure in Magic Kingdom, que nos traz à lembrança Mickey Mouse e o reino encantado de Walt Disney. Ele me levou a um passado bonito e colorido de minha infância. Gostaria que esta carta fosse publicada como um incentivo aos nossos jovens "pilotos", para que mais tarde sintam o que eu senti, ao ver tão maravilhoso jogo. Agora sei o quanto nossa juventude deve desfrutar da qualidade que a Nintendo e a Sega nos proporciona. Que todos sejam felizes!

Luís Carlos de A. Daco
São Gonçalo, RJ

Seu recado está publicado. Continue participando.

ASSINATURA DA VIDEOGAME

Estou enviando esta carta porque quero assinar a revista **VIDEOGAME**. Quero todas as informações: preço, quantas revistas irei receber e como deverei pagar. Obrigado.

Leandro Henrique Bezerra Lara
Belo Horizonte, MG

É fácil. No mês de Abril o preço era de Cr$ 58.800,00 por uma assinatura anual, ou seja, você receberia em casa 12 edições de VIDEOGAME**, uma a cada mês. Mas a Sigla Editora criou**

uma facilidade: você pode escolher pagar em duas vezes (cada parcela de Cr$ 32.900,00) ou em três vezes (cada uma de Cr$ 24.800,00) recebendo em sua casa uma cobrança bancária. A assinatura também pode ser paga através do cartão de crédito, mas apenas para pagamento único. E para assinar é só escrever ou telefonar à Sigla Editora (Rua Alice de Castro, n.º 60, V. Mariana, São Paulo, SP, CEP: 04015) para o departamento de Circulação. Lembre-se porém que os preços, devido a inflação, mudam todo mês e com a assinatura você mantém o preço.

TURBO EXPRESS

Na página 5 da **VIDEOGAME** n.º 8 vocês dizem que o portátil Turbo Express possui 8 bits, mas na mesma página está escrito que ele aceita jogos em cartões do Turbografx-16. Afinal, ele tem 8 ou 16 bits?

Alexandro Nichele
Porto Alegre, RS

O Turbo Express possui 8 bits. Entretanto, um console é dividido em CPU (Central Processing Unit, ou Unidade Central de Processamento), que é o processador central, que processa o jogo em si e PPU (Picture Processing Unit, ou Unidade de Processamento Gráfico), que é a responsável pela imagem na tela. E, exatamente como acontece no Turbografx-16, a PPU do Turbo Express é de 16 bits. Por isso os jogos em cartão são compatíveis.

VIDEOGAME ESTRAGA A TV?

Na **VIDEOGAME** n.º 10 vocês falaram muito mas não responderam se o videogame estraga o tubo da televisão. É o seguinte, eu tenho um amigo que é técnico eletrônico e ele disse que o televisor não é projetado para receber as imagens geradas pelo videogame, pois suas cores são muito fortes e diferentes das imagens normais. Isso faz com que a TV perca uma média de 50% de seu tempo normal de vida. E aí, qual é a verdade?

Gerson Correia dos Santos
Recife, PE

Entramos em contato com um conhecido fabricante de televisores, e a resposta foi a seguinte: o videogame não estraga o tubo da TV. O que pode acontecer é uma sobrecarga diária. Além das pessoas assistirem seus programas na TV, normalmente o jogador de videogame acrescenta mais algumas "horinhas" de uso do televisor. Resultado: o aparelho fica ligado quase o dia todo. É o excesso de uso que prejudica, ou diminui, o tempo de vida útil dos televisores e principalmente do tubo de imagem. Em relação ao videogame, o que pode prejudicar o tubo de imagem são as imagens paradas, que acabam se fixando no tubo como se fossem permanentes. Entretanto, os jogos têm muito movimento e, exatamente para evitar esse problema, a imagem fica variando caso o jogo seja ligado mas não jogado. Fica apenas a recomendação para não se deixar o jogo pausado por muito tempo.

EXTENSÃO PARA O CONTROLE

Gostaria de saber se vão lançar algum fio que possibilite jogar mais distante da TV, para não prejudicar a vista.

Henrique Vieira de Sousa
Fortaleza, CE

Não temos informações de que esse acessório seja lançado brevemente no Brasil, mas em todo o caso qualquer assistência técnica de confiança poderá fazer um cabo extensor para seu controle. ▶





ILUSTRAÇÃO ALEXANDRE ONO

ADAPTADOR PARA O ATARI

Já que o Atari e o Nintendo têm os mesmos microprocessadores, porque a Polyvox não lança um adaptador para que os jogos do Nintendo possam ser jogados naquele console?

Pierre Campos, Lucas
Contagem, MG

Apesar de usarem o mesmo processador central, os consoles Nintendo possuem recursos gráficos e sofisticações sonoras — além de maior memória RAM. Isso acontece devido ao uso de co-processadores, que não estão presentes no Atari. Por isso os jogos não são compatíveis e a fabricação de um adaptador é inviável.

PIRATARIA

Não gostaria de criar problemas, mas tenho uma dúvida. Na revista **VIDEOGAME** vocês informaram que existe o Mario IV pirata e dá cadeia para quem o criou. Será que vocês poderiam me esclarecer isso?

Gustavo Hamam
São Paulo, SP

Realmente a pirataria é considerada crime pela legislação brasileira, e portanto os "piratas" podem estar em maus lençóis se descobertos pelo fabricante e denunciados. Entretanto, esta é uma prática em que a identificação dos autores é muito difícil, uma vez que os jogos não são produzidos no Brasil e sim em Taiwan ou Hong Kong, só para citar exemplos. Quanto ao Mario IV, pelo menos quatro versões diferentes deste game pirata já passaram pela redação e nenhum deles tinha qualquer marca ou menção à origem. Entretanto, os piratas devem ser combatidos e a melhor maneira de se fazer isso é evitar comprar, alugar ou jogar cartuchos, mesmo porque em muitos deles o jogo não tem fim.

PIT-FIGHTER

Gostaria de saber se há previsão de lançamento do jogo Pit-Fighter para o Master System, e se os gráficos serão parecidos com os do Mega Drive.

Edivan Mendes de Lima
Rio de Janeiro, RJ

Por enquanto não há previsão para o lançamento e, portanto, é impossível saber se os gráficos serão parecidos com a versão para o Mega Drive. O jeito é ter um pouco mais de paciência, já que nem a versão para o Mega Drive foi lançada aqui.

CORREÇÕES

Na matéria "Consoles, Saiba Quem é Quem", da **VIDEOGAME** número 12, notei que algumas informações técnicas estão erradas em relação às publicadas na revista americana **Electronic Gaming Monthly**. Aí vão elas: a velocidade do console Nintendo (8 bits) é de 1,79 e não de 1,9 Mhz; a resolução do Master System é de 240x226 e não de 256x192 e as cores disponíveis são 256 (52 simultâneas) e não 64 (16 simultâneas); a velocidade do Super NES é de 3,59 Mhz e não de 12 Mhz; o número de cores simultâneas do Turbografx-16 é de 241 e não de 64 e sua velocidade é de 7,16 Mhz e não de 12,2 Mhz; a velocidade do Game Boy é de 2,14 e não de 1,9 Mhz e sua resolução gráfica é de 140x102 e não de 144x160; a resolução do Turbo Express é de 400x270 e não de 238x312 e ele tem 241 cores simultâneas e não 512; a velocidade do Lynx é de 4 Mhz e não de 16 Mhz.

Rodrigo Tissi Ribeiro
Vassouras, RJ

VIDEOGAME **publicou informações técnicas fornecidas pelos próprios fabricantes dos equipamentos e que, portanto, são as que consideramos como corretas. Você tem razão, entretanto, quanto à velocidade de processamento do Game Boy, da Nintendo, que é de 2,1 Mhz. Pedimos desculpas por esse erro.**

ENDEREÇOS

Será que vocês poderiam publicar os endereços da Atari, da SNK e da NEC?

Rodrigo Chafran Gerardo
São José dos Campos, SP

Aí vão os endereços: Atari Corporation, 330 N. Eisenhower Lane, Lombard, IL, 60148; NEC Tecnologies, Inc: 1255 Michael Drive, Wood Dale, IL, 60191; SNK Home Entertainment, Inc: 22301 S. Western Ave., Ste 107, Torrence, CA 90501. ▶

★ c ★ l ★ u ★ b ★ e ★ s ★

CLUBE NINTENDO E COMPATÍVEIS — Como diz o nome, este clube é para os "gamemaníacos" por Nintendo. Escrevam para: Rua Barão Ribeiro de Sá, 401, Três Rios, RJ - CEP: 25800

FERA GAMES — Eu e meus amigos oferecemos dicas de jogos para Nintendo, Mega Drive, PC (computador), MSX e Master System. Também informamos sobre as novidades em "games". Escrevam para George Ashley G. Smith, no seguinte endereço: Rua Conselheiro Barros, 29, apto. 601, bloco 1, Rio de Janeiro, RJ - CEP: 20251 - fone (021) 234-7420.

GAMES — O clube Games terá jornal mensal com dicas, promoções, campeonatos, classificados e informações do mundo dos "games". O clube também compra, troca e vende superlançamentos de todos os sistemas. A taxa anual é de Cr$ 5 mil. Para ficar sócio e/ou pedir informações sobre o clube escreva para: Rua Dr. Enéas de Aguiar, 230, Ribeirão Preto, SP - CEP: 14020.

FERAS GAMES CLUBE — Gostaria de divulgar o nosso clube, o Feras Games Clube. Mandem suas cartas pedindo informações! Endereço: Rua Joaquim Vinícius Monteiro de Castro, 791, Bom Jesus dos Perdões, SP - CEP: 12950 - fone (011) 402-7491.

CLUBE MEGAMANÍACOS — Quem quiser participar deve mandar uma carta com nome, endereço, data de nascimento, tipo de console e os nomes dos cartuchos que possui. A taxa de inscrição é de Cr$ 500. Endereço: Rua Frederico A. Zauco, 45, Batatais, SP - CEP: 14300. Filial: Clube Megamaníacos II, Rua Benjamin Constant, 133, apto. 11, Santos, SP - CEP: 11040.

MEGA SYSTEM CLUB — O clube recém-inaugurado manda aos associados, mensalmente, um jornal especializado com dicas dos sistemas Mega Drive e Master System. Endereço: Quadra 5, casa 7, Valparaízo I, Goiás, GO - CEP: 72870.

PERGUNTE aos FERAS

SUPER GHOULS N' GHOSTS (SUPER NINTENDO)

Por favor, me ajudem neste jogo que está me deixando louco! Eu não consigo passar dos dois últimos chefes do castelo, antes de enfrentar o rei Sandius e salvar a princesa. O que devo fazer? Há invencibilidade ou seleção de fases neste jogo?

Marcelo Glauco Miyabara
São Paulo, SP

Este jogo não tem invencibilidade, mas tem seleção de fases. Durante a tela de apresentação, escolha "Option" e logo depois no Exit, aperte o Left e o Start do controle 2 e depois aperte o Start do controle 1, tudo simultaneamente.

Para derrotar o primeiro inimigo, você deve acertar sua cabeça. Isso vai exigir de você toda a habilidade possível, pois ele não é muito fácil de ser derrotado. Salte, e mesmo no ar salte novamente para ir mais alto, só assim você vai conseguir acertar sua cabeça. Tenha paciência, pois demora um pouco. Com o segundo inimigo você deve usar a mesma estratégia. Mas cuidado, este é mais poderoso.

ROCKETEER (NINTENDO)

Em primeiro lugar, eu queria dizer que vocês fazem um trabalho superlegal. Em segundo lugar, eu queria saber qual o Password para ir direto ao capítulo 5 do jogo Rocketeer.

Júlio Gomes de Oliveira
Rio de Janeiro, RJ

Aí vão todos os passwords deste game: 2a. fase: 490 629 312; 3a. fase: 435 765 818; 4a. fase: 775 454 215; 5a. fase: 318 469 417; 6a. fase: 040 473 312.

SUPER MARIO WORLD (SUPER NINTENDO)

Será que vocês poderiam me dar uma ajuda? Como eu pego os blocos azuis e os vermelhos do Switch Palace, para que assim os blocos pontilhados se transformem em plataformas com o símbolo de exclamação?

Danilo Clóvis Pavan
São Paulo, SP

Para descobrir os blocos vermelhos, você deve ir até Vanilla Dome 2. Faça a fase normalmente. Pegue o P que está na parte superior da fase. Leve-o até a esquerda e salte sobre ele. Pule o primeiro buraco, e entre no segundo — antes de pular sobre o P, ele estava fechado. Pegue a chave e encaixe-a na fechadura. Pronto, você encontrou o Red Switch Palace. Pegar os blocos vermelhos é moleza! Vá até Forest of Illusion 2 e faça a fase da água normalmente, sempre procurando os caminhos de baixo. Quando encontrar um ponto de exclamação amarelo, passe por ele e atravesse a parede — ela é falsa. Pegue a chave e entre no Blue Switch Palace, aí estão os blocos azuis!

Como faço para chegar na Star Road?

Fabrício C. da Fonseca
Rio de Janeiro, RJ

Primeiro, é necessário encontrar a chave na primeira fase do segundo mundo. Ela está logo acima da saída da fase, e você deve ter a capa para pegá-la. Mario vai para a água. Lá, siga por baixo do cano que seria a saída normal. Você encontra a chave para a Ghost House. Uma vez lá dentro, pegue o "P" que está no bloco amarelo da segunda porta. Salte nele. Você então deverá dar uma cabeçada neste mesmo bloco quando passar o efeito do "P". Suba rapidamente no pé de feijão que aparece e pronto! Você estará na Star Road.

Eu não consigo sair da Chocolate Island 3, chego no final desta fase, mas nenhum caminho se abre para chegar até o Castelo 6. Existe alguma dica? Me ajudem!

Carlos Manoel
Registro, SP

Na fase Chocolate Island 3, chegue ao final com a capa. Passe voando, seguindo as setas, e não entre na saída que está acima delas. Você encontrará outra saída. Entrando nela você chegará ao Castelo 6.

MONICA NO CASTELO DO DRAGÃO (MASTER SYSTEM)

O que faço para encontrar Lili Jacaré na Cidade dos Pântanos? Como entrego a carta a ela?

Fábio de Araújo Assunção
Rio de Janeiro, RJ

Na Cidade dos Pântanos você encontrará uma loja de escudos, e para chegar nela existe uma escada — preste atenção no ratinho azul que corre de um lado para o outro, nesse momento do jogo, para não se perder. Depois de subir a escada e passar na frente da loja, ande para a direita e entre em uma porta secreta. Ali se encontra Lili, e quando você entrar ela receberá a carta automaticamente.

THE SECRET OF SHINOBI (MASTER SYSTEM)

Socorro! Por favor, me digam se existe algum Continue ou seleção de fases para este jogo, e também como destruir o segundo chefe.

Humberto Yukihiro Nakamura
Mauá, SP

Infelizmente não há seleção de fases para este jogo. Para destruir a locomotiva, o inimigo da segunda fase, fique agachado enquanto ela entra na tela. Quando o canhão estiver no alto salte e atire para acertá-lo, voltando a ficar agachado para não ser atingido. Acerte rapidamente, pois assim ela ficará imóvel.

BATMAN II (NINTENDO)

Como faço para passar do inimigo da fase 6-3? Existem Passwords neste jogo?

Eduardo Hara
Mogi das Cruzes, SP

As Passwords deste jogo já foram publicadas na edição 13 da revista VIDEOGAME **na seção Dicas do Leitor. Em todo o caso, aí vão elas: 1-2: MDRR; 2-1: NMLL; 2-2: NWKL; 3-1: LQZQ; 3-2: GPWT; 4-1: GNXF; 4-2: KHCN; 5-1: QGVN; 5-2: WBZT; 6-1: FFHG; 6-2: CKQG; 7: GPZT. Para derrotar o Coringa, o inimigo em 6-3, mantenha-se atirando para cima usando a arma S. Quando o Coringa investir contra você, escape escorregando para os lados.**

MOONWALKER (MASTER SYSTEM)

Qual a tática para passar da fase 6-2 deste jogo?

Fábio Eduardo da Costa Campelo
Jaboatão dos Guararapes, PE

Quando os canhões aparecerem, preocupe-se em destruir primeiro os que estão nas extremidades. Fique bem próximo de uma das paredes, atirando sem parar, e desvie dos tiros do inimigo. Repita a operação com o canhão da outra ponta. Agora é só destruir os que estão no meio. Toda vez que eles atirarem, proteja-se ficando nos cantos da tela. Mire bem os canhões e não pare de atirar. Pronto, mais um final feliz!

Nota da redação

Para participar da seção "Cartas", basta escrever à Sigla Editora, revista **VIDEOGAME**, rua Alice de Castro nº 60, São Paulo, SP, CEP: 04015. Por motivos de espaço, as cartas podem ser publicadas resumidamente.



GAME LOCADORA. ENTRE NESSE MERCADO.

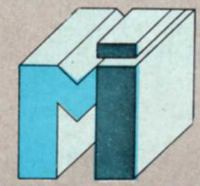
A MARCO INICIAL LHE OFERECE TODOS OS ACESSÓRIOS PARA A SUA GAME OU VIDEOLOCADORA

EXPOSITORES
ESTOJOS
IMPRESSOS
PAINÉIS
ETC.

PRONTA ENTREGA E MENOR PREÇO

VENHA CONFERIR!

REMETEMOS P/ TODO O BRASIL
ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO



MARCO INICIAL COM. E REPRES. LTDA

MATRIZ - R. Claudino Alves, 159 - CEP 02037
Santana - São Paulo
(Próx. Est. Santana do Metrô)
Tel.: (011) 950-9899/950-8405 - Fax: (011) 959-0351

FILIAL - R. Afonso Celso, 1318 - CEP 04119
V. Mariana - São Paulo
(Próx. Est. Sta. Cruz do Metrô)
Tel.: (011) 579-3055

TECNOFAX

NINTENDO
MASTER SISTEM
PHANTOM SISTEM
BIT SISTEM
HI TOP GAME
ATARI CCE
MEGA DRIVE
GENESIS
NEO GEO

Preços Especiais para oficina, revendedores e locadoras

• Assistência Técnica Especializada em Vídeo Games e Acessórios Nacionais e Importados

• Transcodificação de Super Nes/Super Famicom em 4 Horas. Neo Geo, Nintendo, Mega Drive, Genesis e Master Sistem em 2 Horas. Garantia de 1 ano.

• Modificamos módulos de RF Super Famicon e Nintendo japonês para entrar em canal 3 em 2 Horas.

• Destravamos Nintendo Americano

• Temos modulador de RF para Mega Drive japonês, transcoder Interno e Externo para Vídeo Games.

• Kits para limpeza de contatos de Vídeo Games e Cartuchos.
• Adaptadores para cartuchos.

ATENDEMOS TODO BRASIL VIA SEDEX

AUTORIZADA DYNACOM

Tecnofax Comércio e Assistência Técnica Ltda.
Rua Sta. Efigênia, 295 1.º andar
Cj. 114/115 CEP 01207
São Paulo - (SP)

F.: (011) 222-1471
(Fone/Fax) 222-9083

AUTORIZADA

Belém/PA - Alltec Inf. Rua João Balbi, 1186 - Sl 07 Tel.: (091) 229-7353
Feira de Santana/BA - Romaq, Rua Turquia, 297 - Tel.: (075) 221-3963
São Paulo/SP - Games e Games Rua Guarani, 283 - Tel.: (011) 227-3742

NÃO FIQUE AÍ PARADO, SEJA FERA.



LANÇAMENTOS

NINTENDO	SEGA
Simpsons II	Joe Montana
Capitão América	Flintstones
Peter Pan	Pato Donald
Mega Man IV	Mônica
Wolverine	Golden Axe II
Tartarugas Ninja III	Spider Man

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO

CARTUCHOS PARA VIDEO GAME

Nintendo
SEGA
GAME BOY
TEC TOY
SUPER FAMICOM
PHANTOM SYSTEM

POLYTRON GAMES

VENDAS ATACADO:
R. Estela, 515 - Bl. A - Cj. 91
CEP 04011 - V. Mariana - SP
Tel. (011) 575-8656 Fax (011) 549-6652

VENDAS A VAREJO:
R. Turiassú, 2145
Pompéia - SP - Tel. (011) 65-9898

DESPACHAMOS P/TODO O BRASIL (SOLICITE CATÁLOGO)

ELPSOM

Games

O REI DOS GAMES

R. Cons. Crispiniano, 105 - 1.º and.
Cj. 13 - CEP 01037
Fone:(011) 37-7688 - Fone/Fax:(011) 36-2075

Distribuidora e locadora de games

• Atendemos locadoras (Game & Vídeo) e a quem se interessar pelo mercado mais quente do momento.
• Temos os melhores títulos e tudo o que for ligado a área dos games.
• Assistência total para quem quiser abrir sua locadora, ou mesmo tirar dúvidas.
• Aceitamos cartões de crédito (Sollo, Bradesco e Ourocard), por telefone.

LOJA 1 - Pinheiros
Assist. Téc. e Locação de Games
R. Vupabussu, 45 - São Paulo - SP
Fone (011) 212-9259

LOJA 2 - Bela Vista
Locação de Games e Vídeo
R. Monsenhor Passalácqua, 130 - São Paulo - SP
Fone: (011) 251-0211

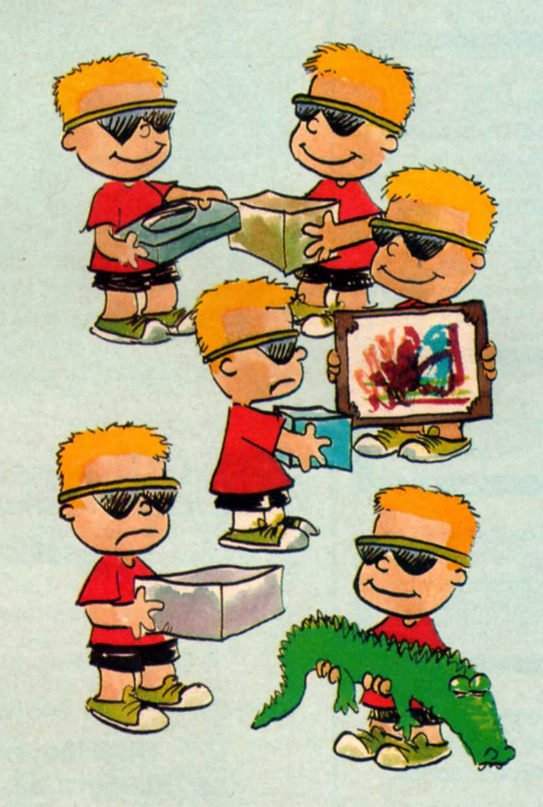
LOJA 3 - Taboão da Serra
Locação de Games
Av. Paulo Ayres, 75 - Bl. 33 Ap. 23
Cond. Serro Verde - SP

ROLOS & TROCAS

COMPRO

Jogos - The Fighter, Track and Field 2, Family Circuit 91, Battle Formula (todos Nintendo). Quem tiver entre em contato comigo. Jair Alves de Almeida. Rua Afonso de Carvalho, 309, Morro Grande, SP - CEP: 02978 - fone (011) 826-9211, horário comercial.

Cartuchos - Do sistema Nintendo, padrão japonês ou americano. Escrevam o nome do cartucho, preço e tempo de uso. Demetrius Soares Silva. Rua Q.S.F, 06, casa 303, Brasília, DF - CEP: 72000.



Cartuchos - Para Master System. Escrevam o nome do cartucho e o preço. Brunno Eduardo Feliciano Silva. Rua Q.S.F, 11, casa 105, Brasília, DF CEP: 72000.

Mini Game - Dos Simpsons, ou os cartuchos Indiana Jones And The Temple Of Doom e Indiana Jones And The Last Cruzade, os dois para o Phantom System. Alexandre Felipe Facuri C. Dias. Rua Barão de Mesquita, 647, apto. 402, Rio de Janeiro, RJ - CEP: 20540 - fone (021) 268-4900/1550.

VENDO

Super Nintendo - Novo, completo e na caixa. Acompanha cartucho Super Mario World. US$ 600,00. Tratar com Mário, fone (011) 583-1595, após às 20:00 h. Não aceito ligações a cobrar.

Adaptador - J-72 e nove cartuchos para Phantom System, sendo um deles original Nintendo. Ricardo Durski Batista. Rua Timóteo da Costa, 1001, Bl. 3, apto. 303, Rio de Janeiro, RJ - CEP: 22450.

Cartuchos - Tartarugas Ninja II, Double Dragon III e Super Mario Bros. 3, todos da Nintendo. Preço camarada. Rafael Souza Sias. Rua São Sebastião, 26, Nova Iguaçu, RJ - CEP: 26280 - fone (021) 768-4622.

Master System - Com pistola Light Phaser e oito jogos - Danan, Psychic World, Alex Kidd in Miracle World, Gangster Town, Thunder Blade, Kenseiden, Hang On, Safari Hunt. Fábio Carnachione. Rua Itália, 518, Campinas, SP - CEP: 13170 - fone (0192) 73-2882.

Top Game - VG 8000, mais um adaptador e cinco cartuchos: Contra, Mickey Mouse, Super Mario Bros. 1, Double Drible. Tudo por Cr$ 100 mil. João Paulo Bittencourt. Rua Padre João, 815, São Paulo, SP - CEP: 03637 - fone (011) 293-3947.

Master System II - Mais um controle tipo arcade e três cartuchos: Jogos de Verão, Super Tênis e Golden Axe, todos com manual. Fabrinni M. Costa. Alameda das Mangueiras, 9, Pedro Leopoldo, MG - CEP: 33600.

Atari 2600 - Na caixa, acompanhado de dois joysticks novos e seis cartuchos. Fábio Braga Baptista. Rua Mapendí, 830, apto. 203, Bloco 1-A, Rio de Janeiro, RJ - CEP: 22700 - fone (021) 342-9829.

Master System I - Com dois cartuchos: Assault City e Jogos de Verão. Gabriela da Costa Lopes. Rua Augusto Nunes, 265, apto. 402, Rio de Janeiro, RJ - CEP: 20781 - fone (021) 595-0778.

Super Game - Com um joystick de quatro botões, e quatro cartuchos por Cr$ 45 mil. Celso Gimenes Rodrigues. Rua Araújo Gondim, 271, São Paulo, SP - CEP: 04252 - fone (011) 273-8363.

Cartuchos - Atari: Zaxxon, Enduro, Mil Milhas, Asteroids e Raiders of the Lost Ark, e mais um controle Dynacom. Marcelo Vilas Bôas Alcântara. Rua Maranhão, 373, apto. 103, Salvador, BA - CEP: 41830 - fone (071) 240-1472.

Controles - Nintendo americano, originais, Cr$ 50 mil cada: Double Player - dois controles sem fio com turbo e câmera lenta, alcance de até 3,5 m; Jammer - estilo flipper, com medidor de velocidade do turbo; U-Force - com turbo, funciona através de campo magnético. Luis Eduardo Ferreira Filho. Rua Lauro Müller, 76, apto. 107, Rio de Janeiro, RJ - CEP: 22290 - fone (021) 295-5352 ou 542-4006.

Jogos de Verão - Para o Master System, Fita Psychic World (Game Gear) e Battle Bull (Game Boy). Lucas L. S. de Almeida. Rua Piauí, 205, apto. 9, São Paulo, SP - CEP: 01241 - fone (011) 258-9039.

ROLOS

Atari 2600 - Com cinco cartuchos, sendo um de quatro jogos, por um Top Game com pelo menos um cartucho. Luis Augusto de Oliveira Guimarães. Rua Manoel Filinto Gomes, 21, São Paulo, SP - CEP: 05749 - fone (011) 843-2989.

Bicicleta - Troco Barra forte, por qualquer videogame do sistema Nintendo, menos Top Game e Dynavision, ou vendo. Igor Souza Brito. Rua Elizabete Benato, 147, São Paulo, SP - CEP: 05551 - fone (011) 268-7624.

Super Futebol - E também Jogos de Verão do Master System, por um joystick para esse console. Ou troco por outros jogos, de preferência: Castle of Illusion, Golden Axe, Rastan, Shinobi e outros. Rogério da Silva Geraldo. Av. Conceição, 3750, São Paulo, SP - CEP: 02135.

Top Game CCE - VG 9000 com pistola, ainda na garantia, e os cartuchos Tiger Heli, Tartarugas Ninja II, 1942, Wild Gunmam e Duck Hunt, por um Master System, ou vendo. Adriano Gil de Oliveira. Rua Campo Grande, 18A, Guarulhos, SP - CEP: 07196.

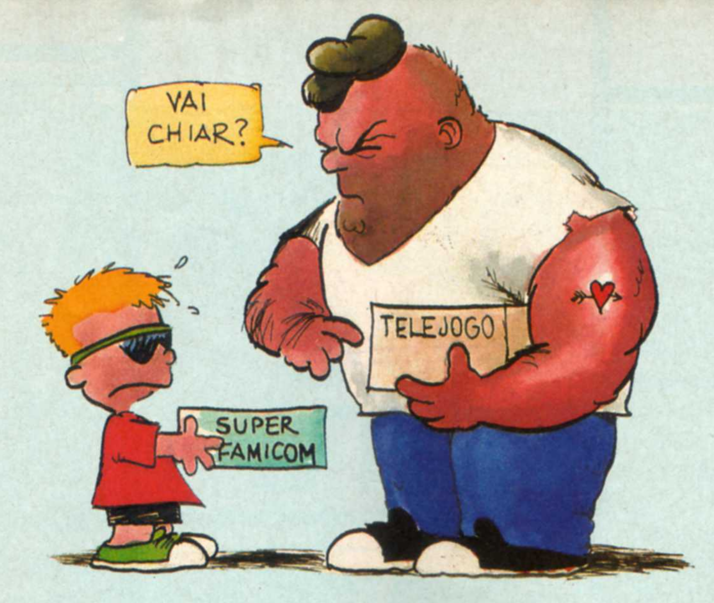
Top Game - VG 9000, com quatro jogos - Ninja Gaiden II, Super Mario Bros. 3, Contra e Tiger Heli - mais dois controles Powertron, por um Master System II, se possível com algum cartucho. Jayme da Silva

Gonçalves Neto. Rua Luis Barbosa, 164, apto. 102, Rio de Janeiro, RJ - CEP: 20560

Dynavision II - Na caixa, com quatro cartuchos selados - Yo! Noid, Mega Man, Castlevania e Contra - por um Master System em bom estado, com cartuchos. Denis Pinto da Silva. Rua Coronel Camisão, 97, Cordovil, RJ - CEP: 21250.

Master System II - Com os cartuchos Moonwalker e Jogos de Verão, um **rapid fire** e um joystick, por um Bit System ou Phantom System com dois joysticks e dois cartuchos. Lefebre Luz de Saboya. Rua Tordesilhas, 564, Campo Grande, MS - CEP: 79080 - fone (061) 763-2510.

Cartucho - Puzzle (Nintendo), por um dos seguintes jogos: Simpsons, Rad Racer, Goal ou Yo! Noid. Carlos Eduardo Hladii. Rua Padre Anchieta, 1965, apto. 1301, Curitiba, PR - CEP: 80430.



Tetris II - Castlevania II, Northern Ken II, Tiger Heli e Duck Hunt - este é exclusivo para uso com pistola do Top Game VG 9000. Tudo Nintendo japonês. Vendo ou troco. Preço a combinar. Fernando J. S. Alexandre. Av. 11 de Junho, 625, São Paulo, SP - CEP: 04041.

Bicicleta - Caloi Ceci, aro 20, cor-de-rosa, com cestinha, e Top game VG 9000 em excelente estado, por um Master System II com pelo menos dois cartuchos. Tamara de Assis B. Silva. Rua Pereira da Silva, 101, apto. 201, Icaraí, RJ - CEP: 24220 - fone (021) 710-6487.

Master System II - Na caixa e com manual, mais dois controles e o cartucho Ghouls 'N Ghosts, por um Game Boy com pelo menos um cartucho. Rodrigo Fernando Justen. Rua Olyntro de Moura, 390, Taubaté, SP - CEP: 12070.

Pistola - Light Phaser, sem uso, na caixa e com garantia, por dois mini games, série Master. Ou vendo. Aceito contraproposta. Lídia Mitiko Hoyashida. Rua Jurupari, 533, São Paulo, SP - CEP: 04348 - fone (011) 581-4828.

Master System - Na caixa e dentro da garantia, por um Game Gear. Célio Luiz Pires Jr. Rua Caetano Munhós da Rocha, 64, Londrina, PR - CEP 86030 - fone (0432) 29-1059.

Ninja Gaiden - E Tiger Heli, da Nintendo, por Ninja Gaiden II ou Robocop. Fernando A. Palmieri. Rua Diamante Preto, 59, São Paulo, SP - CEP: 03405 - fone (011) 294-5193.

Nota da redação

Para participar da seção ROLOS & TROCAS basta enviar seu anúncio para revista VIDEOGAME, rua Alice de Castro n.º 60, Vila Mariana, São Paulo/SP — CEP: 04015. Ele será publicado gratuitamente. Coloque seu endereço completo e no caso do número do telefone, não esqueça do código DDD de sua cidade.

DICAS DO LEITOR

Mega Man IV
(Nintendo)

Existe uma arma secreta na fase do Dive Man. Ela está em um buraco, depois da segunda baleia.

Marcos Hiroshi Umino
São Paulo, SP

Batman
(Mega Drive)

Para ganhar vidas, faça o seguinte: na fase 3, ande até achar um buraco onde há plataformas que sobem e descem. Do outro lado você verá um quadrinho com o rosto do homem-morcego. Pegue-o e vá subindo nas plataformas. Desça e pegue o quadrinho de novo. Repita a operação até encher o marcador de vidas.

Alex Gomes Peixoto
São Paulo, SP



DAUMER GIULI

Joe & Mac
(Super Nintendo)

Para pegar o ovo que aparece no começo da fase 1, suba no pterodáctilo. Quando ele passar embaixo do ovo, acerte-o e pegue o bumerangue. Com esta arma, vencer o tiranossauro do final desta fase será muito fácil.

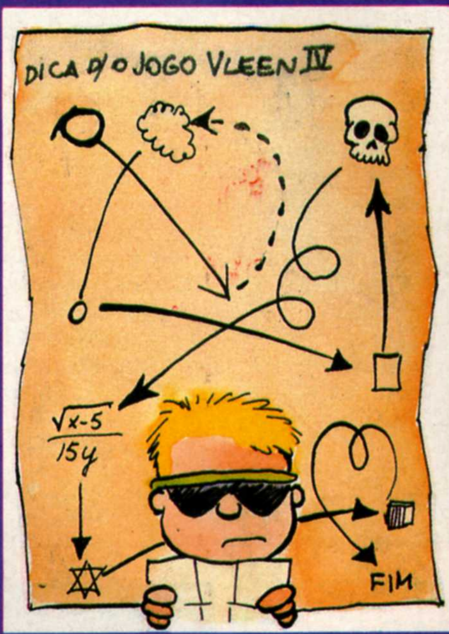
Luiz Daniel Silveira
Curitiba, PR

Final Fight
(Super Nintendo)

Use a seguinte seqüência de lutadores por fase:

Fase 1 - Hagar
Fase 2 - Hagar
Fase 3 - Hagar
Fase 4 - Cody
Fase 5 - Cody

Luiz Daniel Silveira
Curitiba, PR



QuackShot
(Mega Drive)

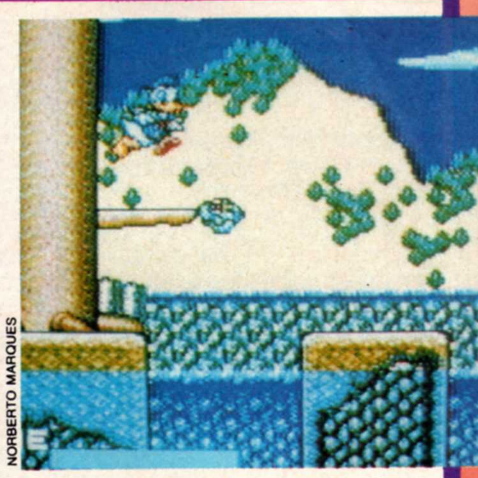
Seja um fera neste jogo e alcance 9.999.990 pontos. Para isso, use esta estratégia. Quando você pousar em Patópolis, na tela em que Donald anda sobre os fios com uma roldana, faça com que ele saia e entre várias vezes nesta tela, pegando todos os dinheiros que estão nos fios. Assim fica fácil, não é?

Elton Lima Mergulhão
São Paulo, SP

Super Mario World
(Super Nintendo)

Se você já tiver concluído uma fase, mas deseja voltar a ela para conseguir um item extra, não é necessário terminá-la. Basta pressionar os botões **SELECT** e **START** simultaneamente. Mário voltará ao mapa.

Adriano C. Machado
Brasília, DF



NORBERTO MARQUES

The Lucky Dime Caper
(Master System)

É fácil destruir a Maga Patalógica apenas com o martelo. Quando ela aparecer, preste atenção no espelho redondo que surgirá sobre uma grande mesa. Basta dar três ou quatro marteladas nele, e você acaba com a inimiga.

Roberto Pereira dos Santos
São Paulo, SP

Batman II - Return of The Joker
(Nintendo)

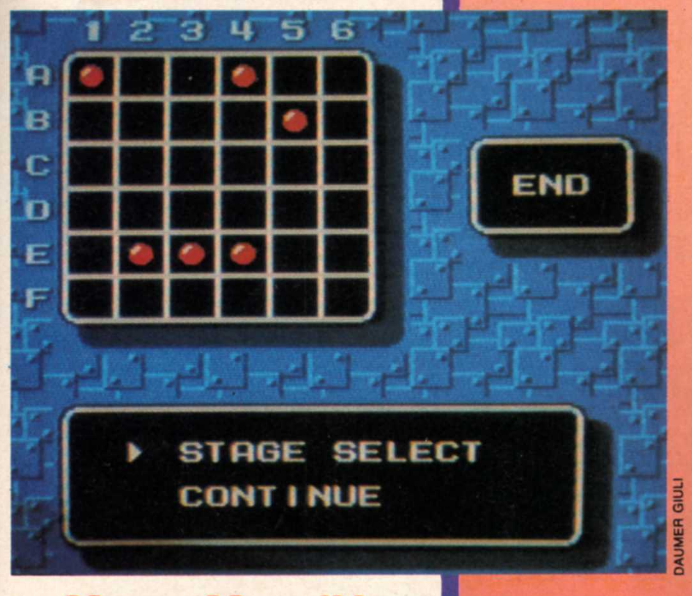
Para derrotar o Coringa e terminar o jogo, faça o seguinte: depois de destruir os canhões laterais, corra para o lado direito da tela. Fique de costas para o Coringa, bem juntinho da parede, e atire com a arma C. Os tiros vão ricochetear na parede e acertar o vilão rapidamente.

Márcio José Arinelli
São Paulo, SP

The Revenge of Shinobi
(Mega Drive)

Há uma mágica escondida neste jogo. Na fase em que Musashi anda sobre um trem, dê um salto duplo, soltando, ao mesmo tempo, os **shurikens**, antes da saída da fase. Pronto, você encontrou a mágica.

Sidarta S. G. de Castro
Santa Catarina, SC



DAUMER GIULI

Mega Man IV
(Nintendo)

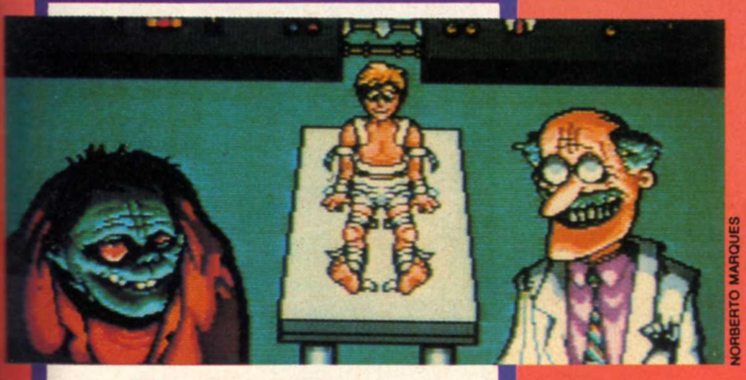
Aí vai o **password** para ir direto ao castelo do Dr. Cossack (foto).

Fabiano Campos da Mata
Belo Horizonte, MG

Joe Montana II
(Mega Drive)

Jogando com o San Francisco, o **password** para enfrentar o Pittsburg na final é o seguinte: **ZJCT555HIM**

José Pedro Fittipaldi
São Paulo, SP



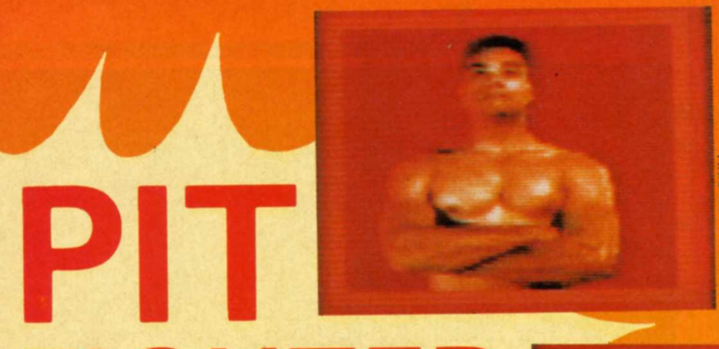
NORBERTO MARQUES

Decapattack
(Mega Drive)

Use esta dica para não enfrentar o chefe da segunda fase, o sapo-boi gigante. Em vez de descer para enfrentá-lo, vá pulando as toras que estão na frente de Chuck, até a extremidade esquerda. Desça e saia. Mas lembre-se de uma coisa: para sair, não ande muito para a direita, senão o sapo-boi volta a aparecer.

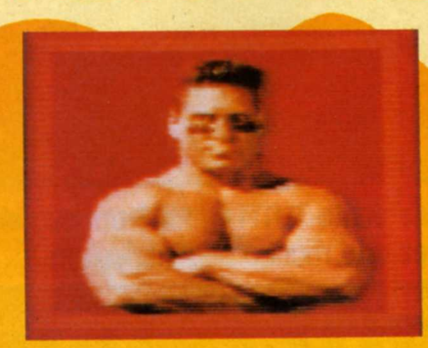
Ricardo José Bacchin
Santa Bárbara D'Oeste, SP

PIT FIGHTER



FOTOS: DAUMER GIULI





MENU
TIPO: Luta
FABRICANTE: THQ Inc.
MEMÓRIA: 8 Megabits
FASES: 11
JOGADORES: 2









DIFICULDADE | GRÁFICOS | MÚSICA/EFEITOS | CLASSIFICAÇÃO

Ty, Kato e Buzz são lutadores profissionais e vão participar de um campeonato de *kickboxing* — espécie de luta-livre em que vale tudo, até mesmo chutes. Para vencer a competição, os lutadores têm de lutar e vencer onze etapas. Há apenas uma vida, marcada em pontos de energia. No decorrer das lutas, seu lutador vai ficando mais forte à medida em que vai vencendo. Você deve vencer quatro adversários que se revezam em dez lutas para conquistar o direito de desafiar Ult, o campeão.

Dois jogadores podem lutar simultaneamente. Neste caso serão quatro lutadores no ginásio. E aí a disputa fica bastante interessante: vale dois contra um e tudo o mais. O lutador mais ágil — e portanto o que tem mais chances de vencer o combate — é Ty. Agora, o jeito é começar a "malhar".

Golpes especiais

Os lutadores ganham golpes especiais somente após ultrapassar a primeira fase. Ele é indicado por um símbolo **P** no canto esquerdo superior da tela. Você consegue um **P** cada vez que acertar três golpes no inimigo do estágio de bônus. O **P** tem duração limitada. Cada lutador tem um golpe especial diferente e para acioná-lo basta apertar o botão **R**.





Comandos

Direcional - movimentos dos lutadores na quadra
Botão A - socos
Botão B - chutes
Botão X - desviar a cabeça
Botão Y - pulos
Botão B e **direcional para baixo** - lutador abaixa
Botão Y e **direcional para qualquer lado** - lutador dá estrela
Botão A e **direcional para cima** - lutador agarra o inimigo, levanta-o e joga-o no chão.
Botão B e **direcional para cima** - lutador dá voadora e chute

Conheça os feras

Ty
Campeão de Kickboxing
84 kg - 1,80 m
Golpe especial: spin kick (salto seguido de giro no ar e chute)



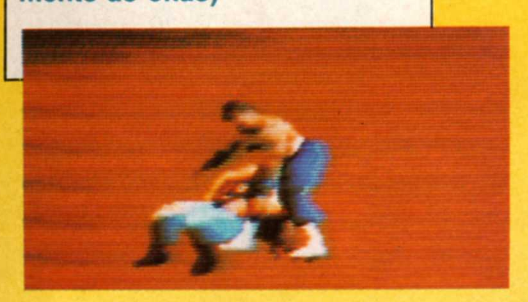
FOTOS: DAUMER GIULI

Kato
Faixa preta em 3º grau de Karatê
79,8 Kg - 1,75 m
Golpe especial: combo punch (série de socos rápidos e potentes)





Buzz
Ex Pro-Wrestler (ex-profissional em Luta-Livre)
102,5 kg - 1,88 m
Golpe especial: body slam (o adversário é girado com o apoio das costas e jogado violentamente ao chão)



Estágio de bônus

Acertando três vezes o inimigo, que aliás é a cara de Ty, você ganha créditos de golpes especiais. Capriche para poder contar com estes golpes nas próximas lutas.

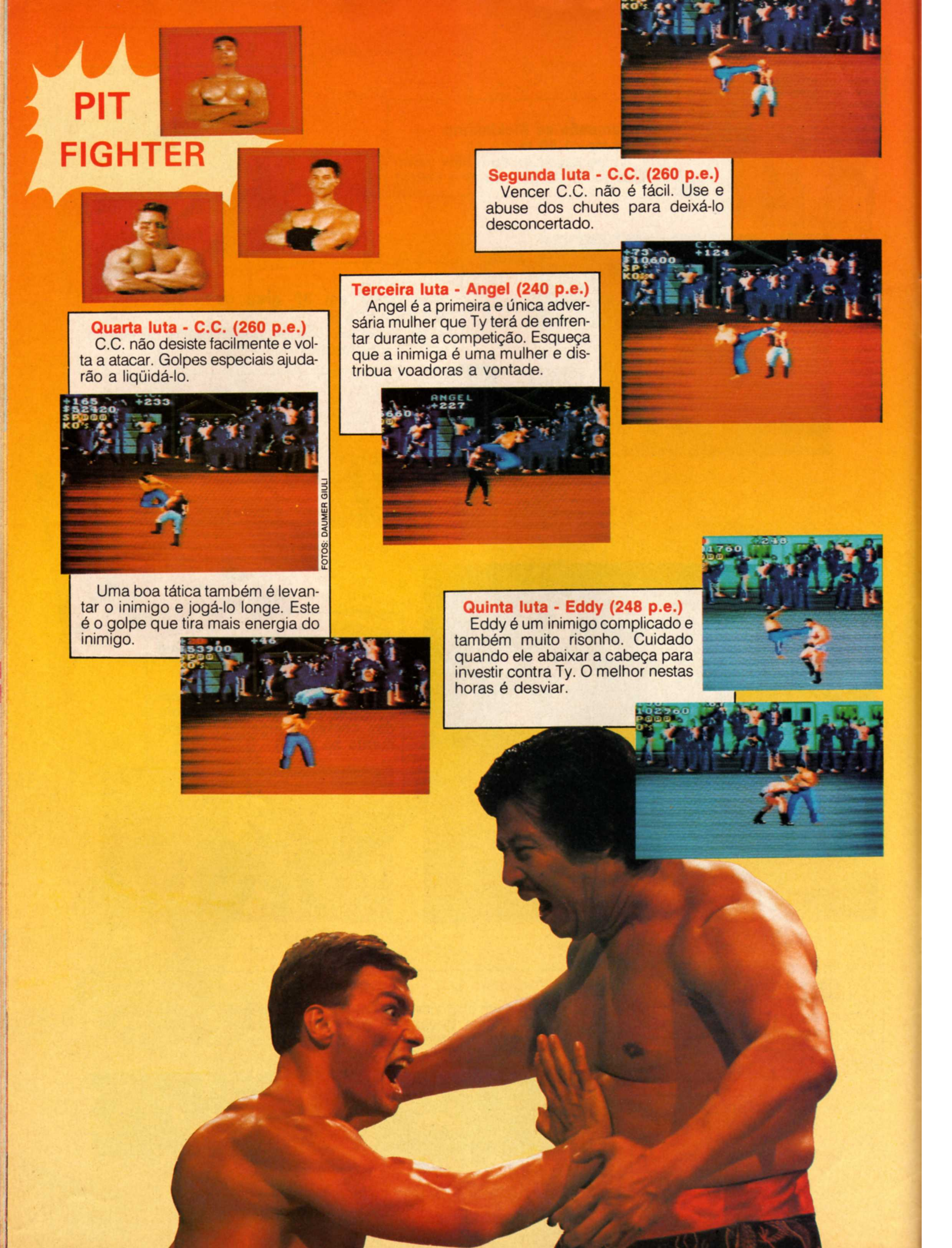
Primeira luta - Executor (220 pontos de energia)

Executor é um bravo inimigo. Seja rápido e ataque. Levantar o inimigo e atirá-lo longe pode ser uma boa tática.



Para desviar das investidas do inimigo, o melhor é dar uma "estrela" e sair fora.





PIT FIGHTER

Segunda luta - C.C. (260 p.e.)
Vencer C.C. não é fácil. Use e abuse dos chutes para deixá-lo desconcertado.

Terceira luta - Angel (240 p.e.)
Angel é a primeira e única adversária mulher que Ty terá de enfrentar durante a competição. Esqueça que a inimiga é uma mulher e distribua voadoras a vontade.

Quarta luta - C.C. (260 p.e.)
C.C. não desiste facilmente e volta a atacar. Golpes especiais ajudarão a liqüidá-lo.

FOTOS: DAUMER GIULI

Uma boa tática também é levantar o inimigo e jogá-lo longe. Este é o golpe que tira mais energia do inimigo.

Quinta luta - Eddy (248 p.e.)
Eddy é um inimigo complicado e também muito risonho. Cuidado quando ele abaixar a cabeça para investir contra Ty. O melhor nestas horas é desviar.

FOTOS: DAUMER GIULI

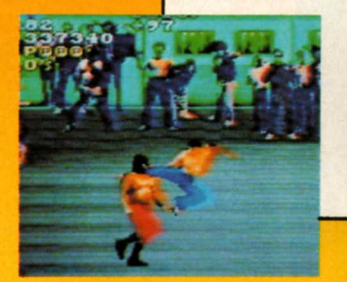
Sexta luta - C.C. (264 p.e.)
C.C. é duro na queda e cabeça dura: ele está de volta. Distribua chutes para liqüidá-lo.

Sétima luta - Angel (248 p.e.)
Angel é uma garota valente e a prova está na sua volta. Levante a inimiga e jogue-a longe. Sua energia vai simplesmente desaparecer em muito pouco tempo.





Oitava luta - Executor (264 p.e.)
Chutes são uma excelente tática contra o forte Executor. Mas lançá-lo longe é sem dúvida um golpe mais eficaz.





Décima luta - Eddy (296 p.e.)
Eddy é um inimigo desagradável: seus golpes são baixos e sua risadinha irritante. Acerte-o com chutes e cuidado com suas investidas, usando estrelas e esquivas para desviar.

Nona luta - C.C. (280 p.e.)
C.C. ficou mais forte e está querendo revanche. O jeito é mostrar, de uma vez por todas, com quem ele está se metendo. Distribua chutes à vontade.





Luta final - Ult (318 p.e.)
Ult é o último inimigo desta difícil competição. Acerte-o com chutes e socos, economizando os golpes especiais no início. Ele é forte, mas sua energia se esgota rapidamente.





FOTOS: NORBERTO MARQUES

TERMINATOR 2



MENU

TIPO: Aventura
FABRICANTE: LJN
MEMÓRIA: 4 Megabits
FASES: 5
JOGADORES: 1






DIFICULDADE	GRÁFICOS	MÚSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO
7	6	5	6

Você é T-800, um exterminador cibernético de última geração. O que significa estrutura de metal e cérebro eletrônico, tudo isso coberto com tecido vivo. Ou seja, você é o Exterminador do Futuro, e tem a mesma missão do herói do cinema, vivido pelo ator Arnold Schwarzenegger. Sua missão é idêntica à do filme: você deve encontrar, proteger e obedecer um garoto de dez anos — John Connor — e destruir a fábrica Cyberdyne Systems, antes que ela possa produzir sua mais terrível arma.



Primeira missão Estacionamento dos caminhões

A batalha é árdua e o androíde já começa tendo de enfrentar uma gangue de rua. A luta acontece em cima dos caminhões. Distribua socos ou então pule sobre os inimigos para se defender. Atenção: o Exterminador só passa para a missão seguinte se literalmente exterminar todos os inimigos desta fase.

Pule para escapar dos motoqueiros, mas não tente atacá-los: eles são invencíveis.

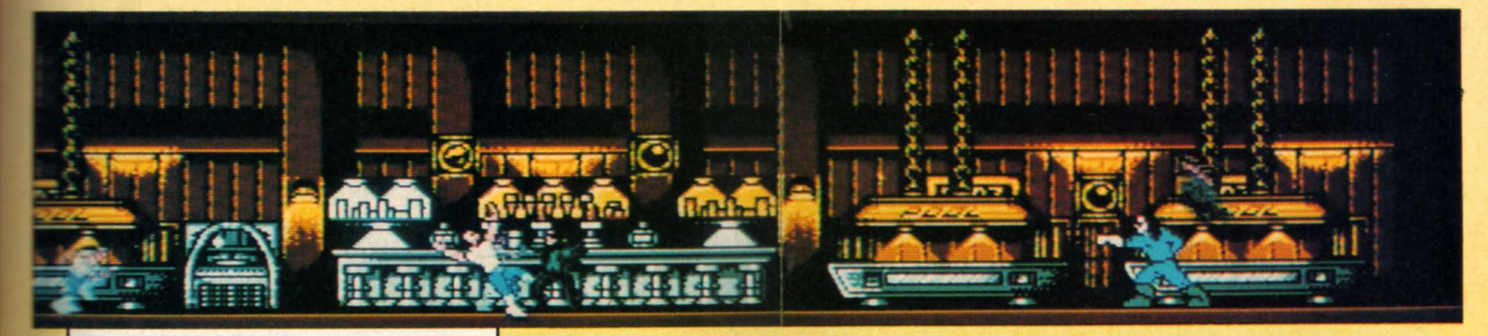


Comandos

Direcional - movimenta o Exterminador para a esquerda ou direita. Para baixo o Exterminador ajoelha.

Botão A - saltos

Botão B - socos ou tiros se o Exterminador tiver uma arma



Inimigo

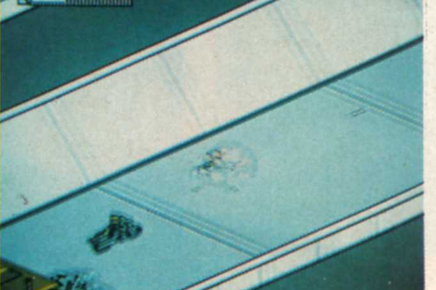
O chefe dos inimigos está dentro de um cassino, onde o Exterminador acaba de entrar. Ataque primeiro os seus capangas com socos.

Para detonar com o chefe, esqueça as regras de bom comportamento e ataque sempre pelas costas. Mas cuidado porque o inimigo vira quando você começa a bater. Desvie então e volte a atacar quando se sentir seguro.



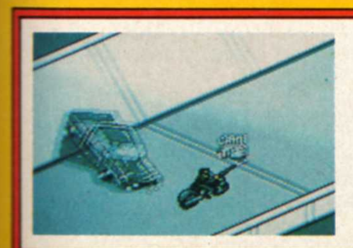
FOTOS: NORBERTO MARQUES





Segunda missão — Canal

O Exterminador está a procura de John, o futuro líder da resistência. O andróide ganha nesta fase uma motocicleta — uma bela Harley-Davidson — e tem de ir atirando enquanto dirige em um canal desativado. Fique ligado toda vez que o caminhão aparecer por trás e não esqueça de disparar.



Superdica: não deixe escapar o único **CONTINUE** do jogo. Ele surge assim que o caminhão aparecer pela quinta vez, tentando atropelar o homem-robô. Mas fique esperto porque esta fase é muito rápida. No final do caminho o Exterminador encontra John Connor.



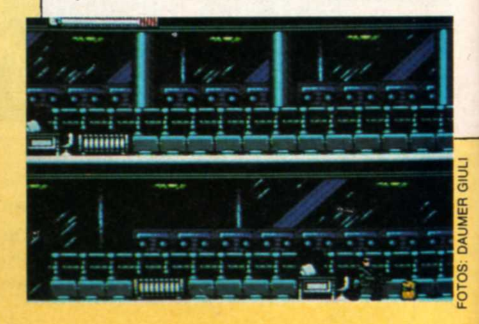


TERMINATOR 2



Quarta missão — Cyberdyne Systems

O Exterminador ganha uma arma nova, muito mais potente. O herói está na fábrica Cyberdyne Systems onde serão feitos os robôs

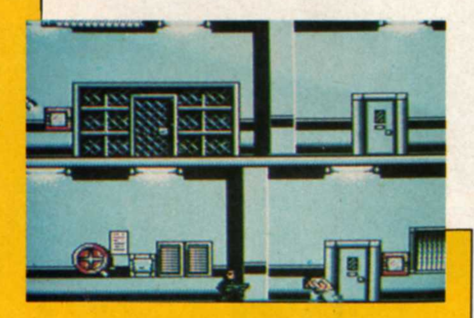


FOTOS: DAUMER GIULI

Terceira missão Hospital de Pescadero

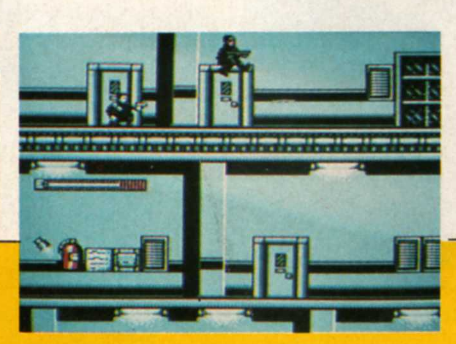
O Exterminador jura a John não matar mais nenhum inimigo. O andróide agora está num hospital psiquiátrico a procura de Sarah Connor, a mãe do garoto.

Para cumprir a promessa que fez a John, o herói agora tem de atirar somente nas pernas dos médicos.

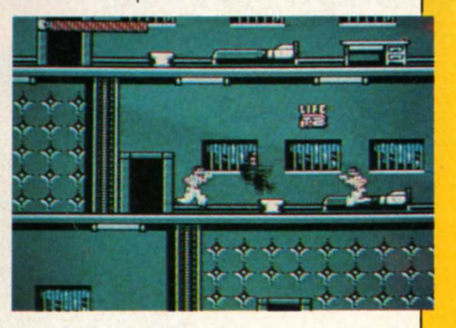


Procure e apanhe o **Card** em todos os andares. Eles são necessários para que você consiga subir nos elevadores. Continue atirando nas pernas dos médicos, enfermeiros e seguranças.





Vida Extra: no quarto andar, ao lado do cartão, o Exterminador pode encontrar uma vida extra. Não deixe de apanhá-la.

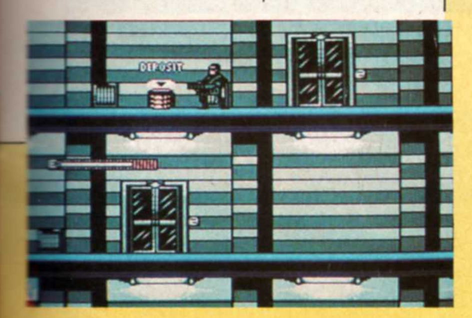


Esta é a porta, no sexto andar, na qual o andróide deve entrar para encontrar Sarah.



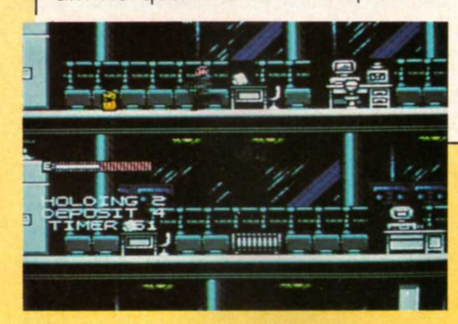
NINTENDO

do futuro. Sua missão é acabar com a fábrica, pegando os barris explosivos e levando-os até o depósito. Só que os barris só podem ser levados de três em três e o depósito fica no último andar. Ao todo são dez barris. Rapidez é a dica!

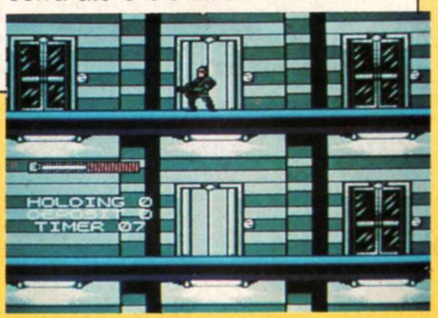


Onde estão os barris

Há dois barris no primeiro andar, dois no segundo, três no terceiro, um no quarto e dois no quinto.



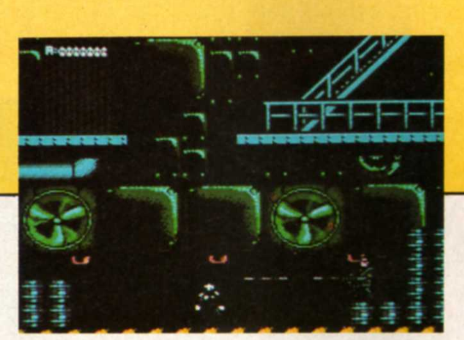
Após levar todos os barris para o depósito, o Exterminador tem 50 segundos para pegar dois barris de cada vez no depósito e levá-los ao local onde as setas estão indicando. Depois de concluído o trabalho, corra até o elevador.



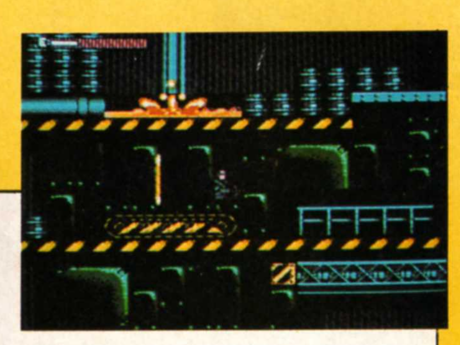


Quinta missão — Steel mill

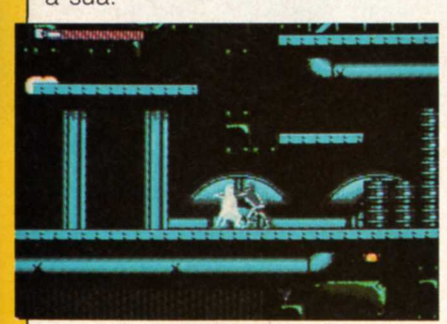
Com a fábrica destruída, a última missão é acabar com T-1000, um homem-robô exterminador de tecnologia muito mais avançada que a sua.



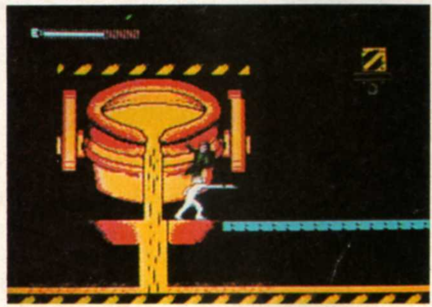
Primeiro vá até o canto inferior direito da fábrica para atacar T-1000 pela primeira vez.



Agora suba para achar o inimigo pela segunda vez, mas cuidado com o aço derretido que escorre.



T-1000 aparece novamente. Distribua socos para acabar com ele.



O Exterminador está agora em cima do barril de aço para a luta final contra T-1000. Você tem de jogar o robô inimigo no aço. Para isso, não pare de pular na sua cabeça.

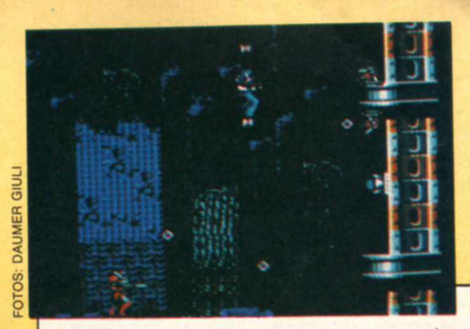


FOTOS: DAUMER GIULI

O Exterminador acaba com o inimigo e também se joga no aço quente para dar fim a todos os chips de robôs e livrar a humanidade da destruição.





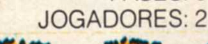


FOTOS: DAUMER GIULI

Primeiro estágio

A maior preocupação agora são os canhões e robôs que não param de atacar. Use os disparadores auxiliares para conseguir escapar.

MENU
TIPO: Aventura
FABRICANTE: Natsume
MEMÓRIA: 2 Megabits
FASES: 5
JOGADORES: 2






DIFICULDADE	GRÁFICOS	MÚSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO
7	7	8	7

No século 21, um grupo de alienígenas, liderado pelo Comando Supremo de Vile Malmort, invadiu a Terra com o objetivo de dominá-la. A única esperança para a espécie humana é um grupo de cientistas, reunidos pelo presidente, que recebeu a difícil missão de achar uma saída para o planeta. A resposta foi rápida e veio dos laboratórios: o SCAT, uma equipe especial cibernética de ataque. Os guerreiros da SCAT são metade humanos, metade máquinas e têm a capacidade de derrotar qualquer inimigo com sua incrível força.

Comandos

Direcional - movimentos do herói
Botão A - movimentos dos disparadores auxiliares
Botão B - tiros

Itens

S (Speed) - aumenta a velocidade do herói
L (Laser) - raios laser são disparados. Segurando o botão **B**, Arnold fará disparos contínuos
W (Wide Beam) - vários inimigos podem ser destruídos com um único disparo
B (Bomb) - pode derrotar inimigos mais poderosos com um só disparo
R (Recover) - restaura a energia

12 Vidas

Iniciar o game com 12 itens de vida é moleza. Basta acionar os botões **A** e **B** no controle 2 e dar **Start** e colocar o Direcional para o alto no controle 1. Você só pode usar este artifício uma vez durante todo o jogo e somente até o quarto estágio.

Como escolher estágio

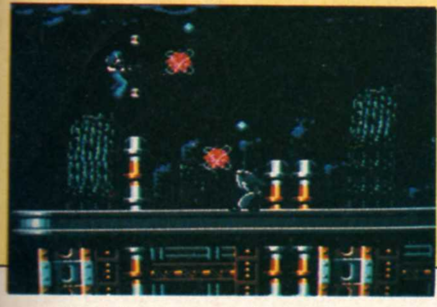
Para começar a jogar no estágio 2 é fácil: acione os botões **A** e **B** do controle 2 e aperte o botão **A** e o **Start** no controle 1. Para ir direto ao terceiro estágio acione **A** e **B** no controle 2 e **B** e **Start** no controle 1. Já para jogar no quarto estágio, pressione **A** e **B** no controle 2 e no controle 1 acione o direcional para direita e **Start**.



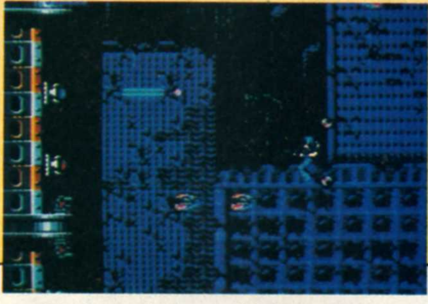
Arnold e Sigourney

Você pode escolher lutar com Arnold ou Sigourney, os dois membros da SCAT. A luta é árdua mas os guerreiros estão muito bem preparados. Durante a "luta", fique atento para não acabar prensado: a tela anda sozinha e os heróis têm de ser rápidos. Lembre-se de usar os disparadores auxiliares quando necessário, eles são os maiores aliados dos guerreiros cibernéticos.



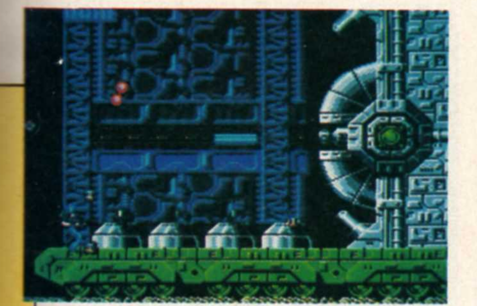


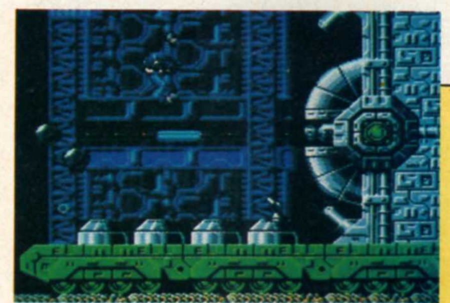
No alto dos prédios pequenos os poderosos robôs atiram bolas de fogo. Cuidado com seus pulos.

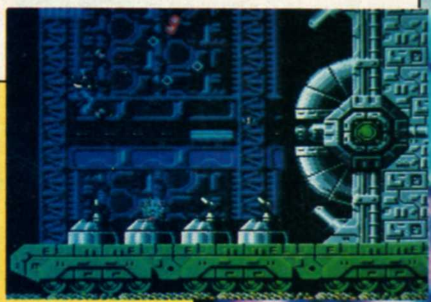


Na lateral dos edifícios canhões laser vão causar problemas e a única saída é atirar.

O inimigo da fase é um enorme robô. Cuidado com os tiros laser que ele solta do centro do seu "corpo", onde está o ponto verde.





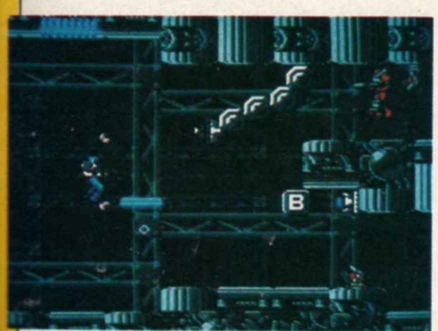


A melhor arma contra o robô é a bomba (B), que apesar de demorada é eficaz. Ficando no local da foto, Arnold não pode ser atingido pelos laser e consegue acertar o inimigo.

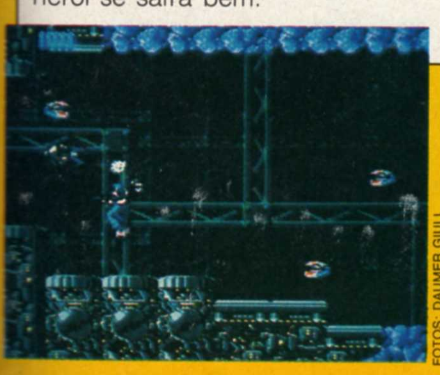
Mas cuidado com os canhões que estão embaixo: eles acertam o guerreiro e quando destruídos voltam a aparecer. Destrua-os com tiros e fique esperto com as bolas tipo de boliche que não param de ser arremessadas.

Segundo estágio

Agora muito cuidado: os canhões móveis soltam tiros e Arnold tem de disparar antes que acabe sendo atingido. Mas atenção, porque quando o guerreiro acerta o alvo, o canhão se desmancha e seus pedaços podem acabar acertando-o.

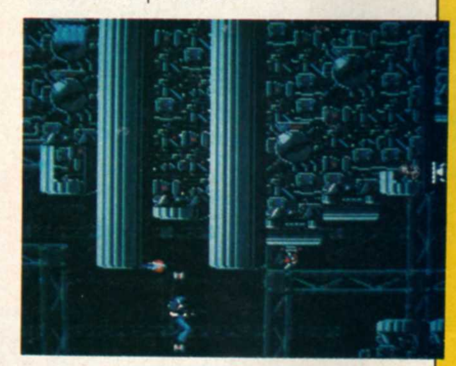


A pequena nave prateada e azul é das mais perigosas. Ela solta tiros teleguiados que perseguem Arnold. Seja mais rápido que ela e o herói se sairá bem.

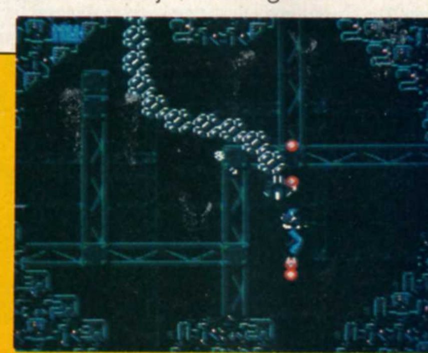


FOTOS: DAUMER GIULI

Nesta passagem, todo o cuidado é pouco com os inimigos que surgem da parte de baixo da tela. Atire sem piedade.



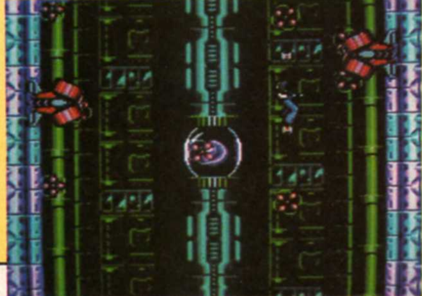
O inimigo do estágio é uma centopéia mecânica. Atire na cabeça da monstra para destruí-la, mas cuidado porque ela se movimenta de forma rápida, saindo e entrando na tela. Deixe os disparadores auxiliares paralisados no alto da cabeça de Arnold e sob seus pés para facilitar o combate. Atire com vontade e a luta já estará ganha.





S.C.A.T. - SPECIAL CYBERNETIC ATTACK TEAM



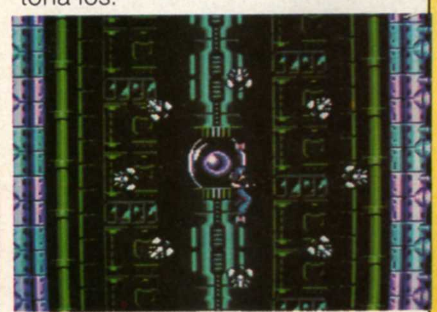


FOTOS: DAUMER GIULI

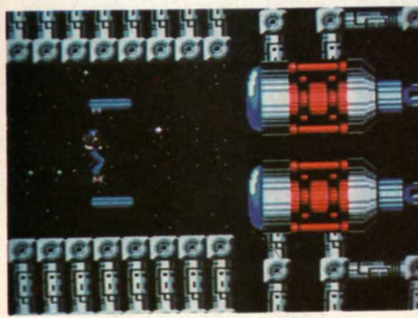
Terceiro estágio

Arnold está dentro de um cilindro — a tela se torna agora vertical — e tem de atirar sem parar nas pequenas naves inimigas. Seja rápido e atento para acabar não levando um tiro de surpresa. A melhor arma aqui é o laser (L).

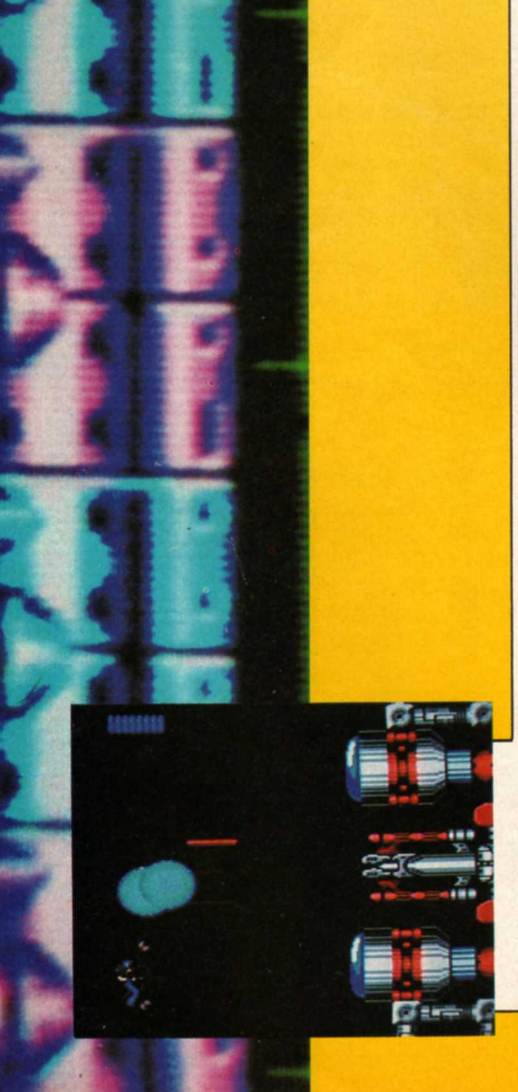
Os canhões vermelhos que ficam presos às paredes devem ser destruídos com tiros laser. Cuidado para não levar tiro antes de detoná-los.



Fique ligado porque pequenas naves vão cercar Arnold e formar um círculo fechado em torno dele. Para escapar, acabe com a nave que está em cima e saia do círculo. As outras naves acabam se chocando e desaparecendo sozinhas.



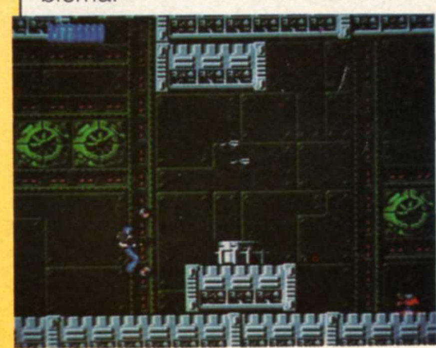
O primeiro forte inimigo desta fase são dois canhões que atiram laser. Desvie dos tiros e ataque sem parar até destruir os dois canhões.



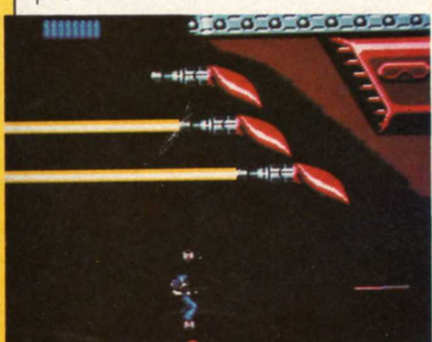
Finalmente Arnold vai enfrentar o inimigo da fase, que solta raios laser do centro de seu "corpo" e enormes bolas incandescentes azuis de seus canhões. Açabe primeiro com os canhões laterais para depois se concentrar no centro. Use os disparadores auxiliares para atingir os canhões com mais tranqüilidade. Após acabar com eles, o que sobrou vai detonar tiros tipo metralhadora. Atire no centro para acabar com o monstro.

Quarto estágio

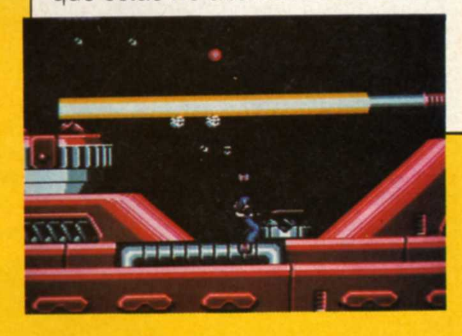
Fique esperto com as pequenas naves que saem de dentro dos tubos que estão na parte de baixo e no alto da tela. Destrua as naves e os tubos para se livrar do problema.

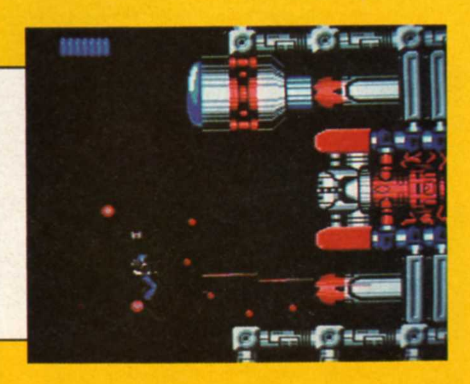


Arnold encontra agora a nave-mãe. Contorne-a e vá atirando sempre nos canhões laterais.



Quando encontrar os canhões que estão no alto da nave e atiram



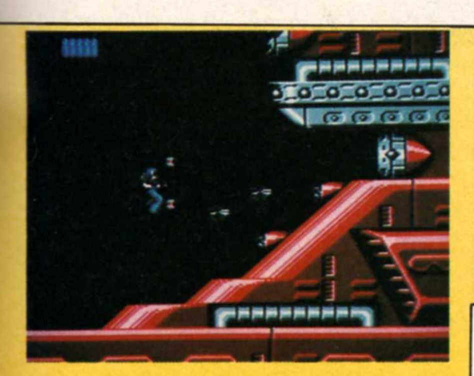


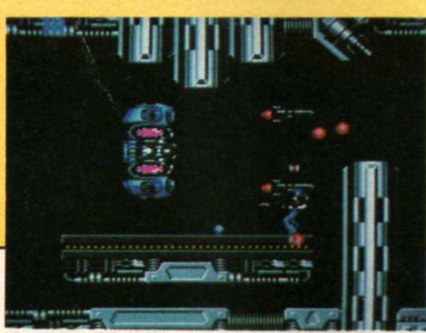
laser, dispare bem na ponta deles. Só assim Arnold consegue destruí-los.

Atire quando encontrar novamente os tubos que soltam mísseis.

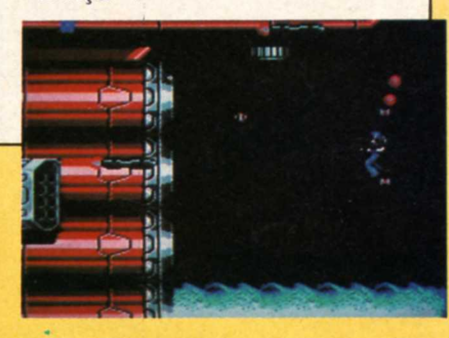
Disparando no canhão da foto, Arnold consegue juntar 30 mil pontos e ganhar mais três itens de vida.







Arnold encontra agora o inimigo da fase. Quatro enormes turbinas que soltam rajadas de fogo contra ele. As rajadas primeiro vão de cima para baixo e depois sobem. A seqüência é sempre a mesma e Arnold deve se posicionar de forma que consiga atirar no inimigo sem "dançar".





Quinto estágio

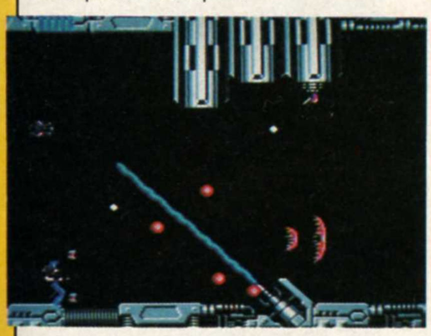
Canhões mais poderosos, atiradores de laser que ricocheteiam, são os mais novos problemas de Arnold. Eles não podem ser destruídos e você tem de ter jogo de cintura para escapar.

Uma nave-robô surge agora detonando dois mísseis de cada vez. Atire no centro de seu corpo para liquidá-la.

Fique esperto com a garra mecânica. Caso ela toque em Arnold, o guerreiro perde automaticamente todas as suas vidas.

Mísseis móveis surgem atirando argolas laser. Dispare com vontade para destruí-los.

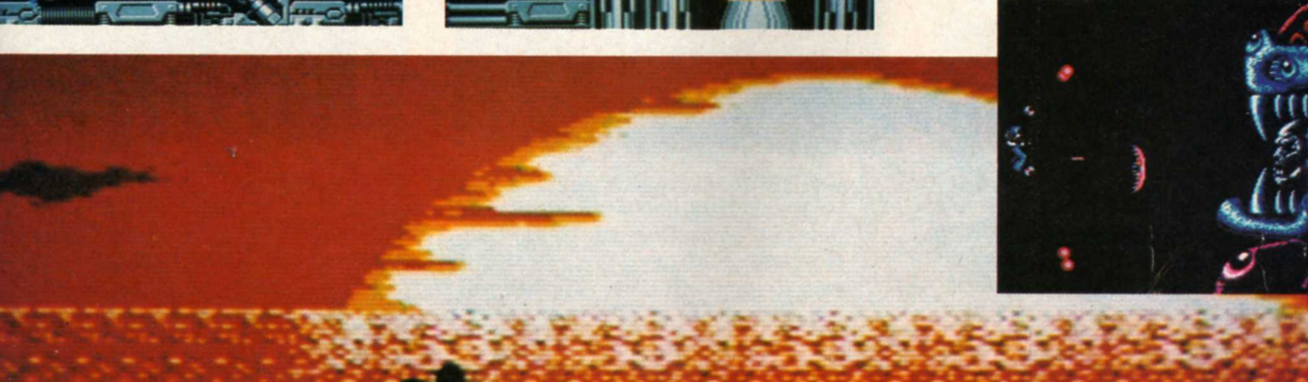
O inimigo final do game é uma caveira escondida dentro do rosto de um robô. Atire na caveira ficando no centro da tela. O único jeito para liquidá-la é usando habilidade e a melhor arma para ser usada é a R. Mas cuidado com os tiros que saem da testa da inimiga e do botão rosa que está embaixo.







FOTOS: DAUMER GIULI



NINTENDO

Vôlei, futebol, automobilismo, boxe e muitos outros. São os jogos de esporte, que possuem algumas características diferentes dos jogos de ação. A primeira diferença é que a maioria deles pode ser jogada por mais de um jogador, o que significa divertimento garantido para muitos amigos. Mas o principal é que para se jogar todos eles é necessário muita habilidade com o controle, além de conhecer pelo menos um pouco as regras do esporte que se quer "praticar".

Exatamente por isso a equipe de *VIDEOGAME* preparou esta chocante seleção de games de esporte, com dicas para você conseguir superar os obstáculos e... seus adversários. Agora é só caprichar!



FOTOS: NORBERTO MARQUES

KINGS OF THE BEACH



Que tal assumir o controle da famosa dupla de vôlei de praia Sinjin Smith e Randy Stoklos? Os dois jogadores estiveram no Brasil recentemente e faturaram mais um mundial, no Rio de Janeiro. Com este game, você tem a responsabilidade de manter essa dupla quase invencível à frente de mais um campeonato. E, para isso, há uma grande variante de jogadas que podem ser executadas. Vamos a elas!





MENU

FABRICANTE: Ultra / Electronic Arts
MEMÓRIA: 2 Megabits
FASES: Indefinidas (partidas)
JOGADORES: 2 ou 4 com NES Satellite



DIFICULDADE



GRÁFICOS



MÚSICA/EFEITOS



CLASSIFICAÇÃO

Passwords

GEKKO - Você disputa uma partida contra a dupla havaiana Mano e Kahuna.

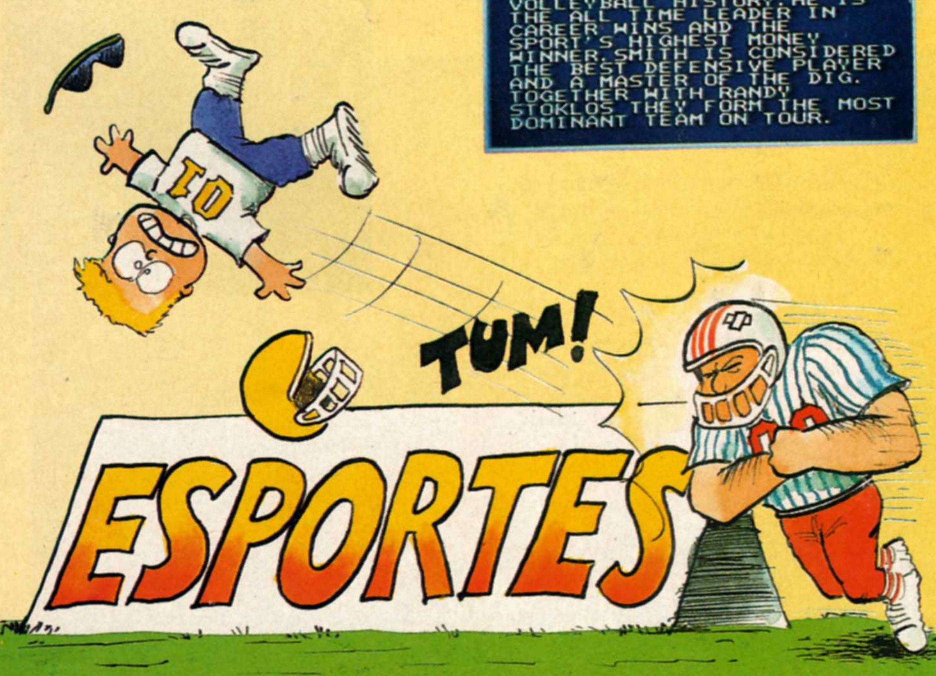


TOPFLITE - Você disputa uma partida contra a dupla carioca Raoul e Amando.



SUNDEVIL - Você vai direto às finais, contra a dupla australiana Regie e Buzz.







Opções

Na tela de opções você pode definir se vai disputar um mundial, treinar jogadas ou disputar apenas uma partida. Veja quais são suas opções:

Bump - Nesta opção você treina a recepção de bolas.

Set - Para treinar levantamento de bola, para o seu companheiro cortar.

Spike - Cortada. Seu companheiro levanta a bola e você deve cortar.

Match - Você disputa uma partida contra a dupla Chaz e Miguel, podendo trocar os parceiros destas duplas. Para isso, basta ir em **Registration**

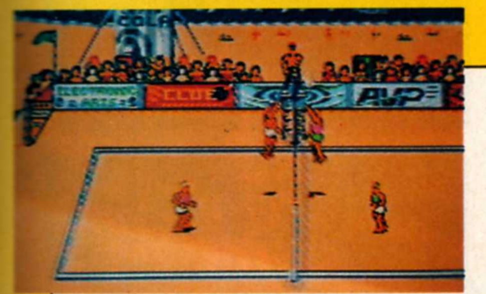
Tournament - Aqui é que você vai disputar o campeonato mundial. Nesta opção você pode entrar alguns **passwords** e já começar por um jogo mais adiantado.



Para reclamar com o juiz - aperte **SELECT** toda vez que discordar da marcação.

Para levantar - aperte o botão **B**

Para receber - aperte o botão **A**.



Para bloquear na rede - aperte **A** e **B** juntos

Jogadas

Saque normal - aperte o botão **A** para a bola subir e o **B** para lançar a bola.

Jornada - aperte **A** e **B** juntos.

Para cortar - aperte **A** e **B** juntos.

Deixada - aperte **A** e **B** simultaneamente com o **direcional** para os lados.



Viajem - aperte o botão **A** para levantar a bola e o **A** novamente para lançar a bola.

CHAMPIONSHIP BOWLING



MENU

FABRICANTE: Romstar
MEMÓRIA: Não fornecida
FASES: Indefinidas (partidas)
JOGADORES: até 4





6 DIFICULDADE | 6 GRÁFICOS | 5 MÚSICA/EFEITOS | 6 CLASSIFICAÇÃO

Comandos

Direcional - posiciona o arremessador na pista.

Botão A - posiciona o indicador de efeito (**control**), seleciona a força (**power**) e dispara o arremesso.

Botão B - mostra o placar do jogo e os pontos obtidos em cada jogada.



Você pode jogar uma emocionante partida de boliche com até quatro jogadores, que jogam um de cada vez. No boliche, você tem dez jogadas por partida, com direito a duas tentativas em cada jogada. Seu objetivo é derrubar todos os dez pinos nestas duas tentativas. De acordo com os pinos derrubados, você vai somando pontos. Neste game é possível escolher o tamanho e o peso da bola. Jogue com a bola verde. Ela é a mais pesada, mas é também a que terá mais chances de derrubar todos os pinos de uma só vez.

Derrubando os dez de uma vez só, na primeira tentativa, você consegue o **strike** e faz muitos pontos. Nesse caso, você não joga a sua segunda bola. Outra jogada que vale muitos pontos é o **spare**, que é também conseguir derrubar os dez pinos, mas em duas tentativas. Capriche na pontaria!



FOTOS: NORBERTO MARQUES

Faça um Strike!

Para conseguir um **strike**, a dica é esta: posicione o seu jogador logo abaixo do primeiro ponto da pista à esquerda ou à direita do ponto central. Aí, escolha o máximo de efeito (indicado em **control**) para o lado inverso — se você estiver mais à direita, dê o efeito para a esquerda, e vice-versa. Aí, solte sua bola com o máximo de força (indicado na tela em **power**). É batata!



FORMULA 1 BUILT TO WIN

Comandos

Direcional para os lados - movimenta o carro na pista.
Direcional para cima - turbo. Seu carro se torna mais veloz quando acionado.
Botão A - acelerador.
Botão B - freio.

MENU

FABRICANTE: Seta USA
MEMÓRIA: Não fornecida
FASES: Indefinidas (corridas)
JOGADORES: 1



DIFICULDADE | GRÁFICOS | MÚSICA/EFEITOS | CLASSIFICAÇÃO



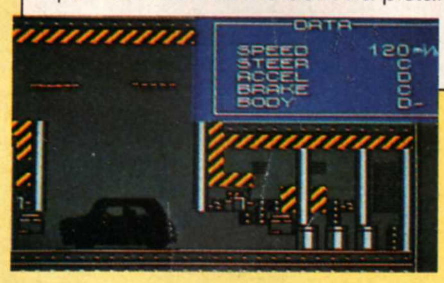
FOTOS: NORBERTO MARQUES



Built To Win reproduz todo o difícil caminho de um piloto amador até conquistar a superlicença e dirigir um fórmula 1 — claro, o carro é uma McLaren. Mas não vá se empolgando: antes de "sentar" nesse sonho, você deverá vencer muitas corridas de categorias intermediárias. À medida em que vai vencendo as corridas, você pode ir melhorando seu carro com o dinheiro que vai ganhando (que no começo é horrível) até trocar de carro. O jeito é treinar até provar que você também é bom na pista!





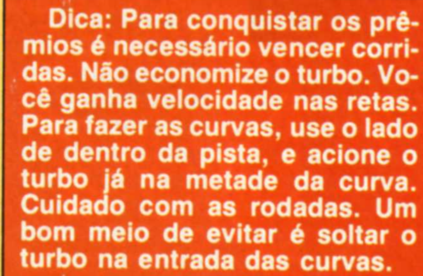






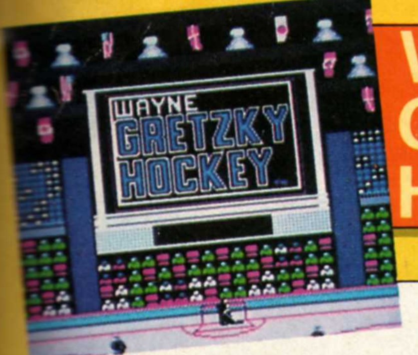






Dica: Para conquistar os prêmios é necessário vencer corridas. Não economize o turbo. Você ganha velocidade nas retas. Para fazer as curvas, use o lado de dentro da pista, e acione o turbo já na metade da curva. Cuidado com as rodadas. Um bom meio de evitar é soltar o turbo na entrada das curvas.





WAYNE GRETZKY HOCKEY

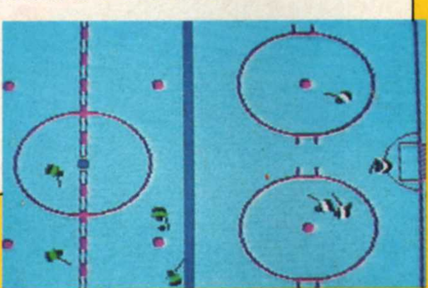
MENU

FABRICANTE: THQ, Inc
MEMÓRIA: Não fornecida
FASES: Indefinidas (partidas)
JOGADORES: 2

DIFICULDADE	GRÁFICOS	MÚSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO
9	5	5	7

Você pode disputar partidas de hóquei e até todo o campeonato da liga profissional norte-americana, ao lado de todos os maiores craques da modalidade, como Wayne Gretzky, do Los Angeles Kings, ou ainda Mario Lemieux, do Pittsburgh Penguins.

Seu objetivo é fazer gols, claro. Mas é bem difícil, pois você não pode trocar o jogador que você controla. Assim, quando ele estiver com a bola, você deve tentar driblar os adversários e chegar ao gol. Quando ele não estiver com a bola, procure posicioná-lo livre de marcação para receber e faturar. Escolha o seu time!



Comandos

Direcional - movimenta o jogador na pista.

Botão A - Chutes ao gol. Se você estiver com o disco, você pode controlar a direção do disco. Se você não estiver com a bola, faz com que o jogador que a tiver chute. Se a bola estiver com o outro time, serve para roubar a bola.

Botão B - Passes. Se o seu jogador tiver a bola, ele a passará para um outro. Se não, ele a receberá do companheiro.

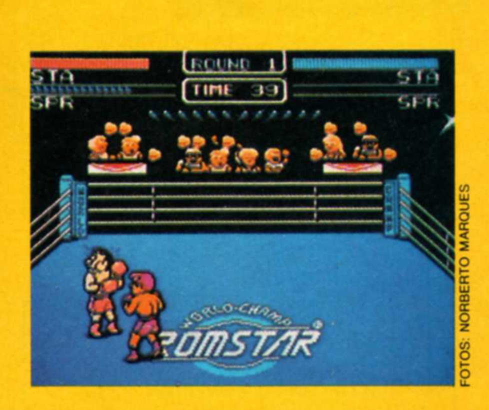


Dica: Além de muita habilidade, a melhor dica deste jogo é a velocidade. Procure atrair o time adversário para o seu campo e roube a bola. Aí, é só trocar passes em alta velocidade até o gol adversário. Treine essa jogada.

WORLD CHAMP

World Champ é um campeonato de boxe. Seu objetivo é vencer todas as lutas para se tornar o campeão mundial. Outra possibilidade é desafiar qualquer lutador do **ranking**, e neste caso você só disputa esta luta. Para vencer, você deve derrubar seu adversário três vezes no mesmo assalto, ou ainda derrubá-lo uma única vez com um potente soco (nocaute). Outra possibilidade é vencer por pontos. Nesse caso, movimente-se mais rápido e distribua muitos golpes!





FOTOS: NORBERTO MARQUES



MENU

FABRICANTE: Romstar
MEMÓRIA: Não fornecida
FASES: Indefinidas (lutas)
JOGADORES: 2

DIFICULDADE	GRÁFICOS	MÚSICA EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO
6	5	5	6

Comandos

Direcional - movimenta o lutador no ringue. Use-o para se aproximar do adversário, para atingi-lo ou para se esquivar dos golpes.

Botão A - Socos. Dependendo da posição do seu lutador, o computador decide se o seu soco será um direto, um cruzado ou ainda um **upper** (soco de baixo para cima).

Botão B - posiciona a guarda (defesa) do seu lutador. Acione sempre que o adversário for disparar seus socos.

Dica: como em toda a luta de boxe, o que pode definir as coisas a seu favor é a movimentação rápida no ringue para fugir do adversário. Quando ele der uma "bobeada" e abaixar a guarda, "entre" nele e soque muito.



FOTOS: NORBERTO MARQUES

GAME BOY

NINJA GAIDEN SHADOW

Ninja Gaiden Shadow é a primeira aventura do famoso ninja Ryu Hayabusa no Game Boy. Desta vez, ele deve derrotar seu arquiinimigo Jaquio, que desta vez ameaça a cidade de Nova York. É lá que Ryu deve lutar para salvar novamente a humanidade. O game é empolgante, e não falta ação. Vamos agora às principais dicas.





MENU

TIPO: Luta marcial
FABRICANTE: Tecmo
MEMÓRIA: 2 Megabits
FASES: 5
JOGADORES: 1

DIFICULDADE	GRÁFICOS	MÚSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO
6	7	8	7

Comandos

Botão A - saltos.
Botão B - espadadas.
Direcional para cima e botão B -para usar as magias.
Direcional para baixo - o herói se agacha.
Direcional para cima junto com o salto - Ryu joga um gancho, que pode ser usado para que ele se pendure em alguns lugares.

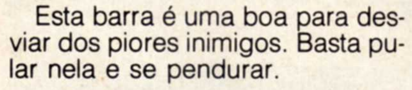
Test Sound

Neste game é possível ouvir todas as músicas com um efeito especial, que indica o ritmo de cada canal de som. Para acessar o **sound test** pressione a diagonal superior esquerda, **B**, **A** e **START** simultaneamente, durante a tela de apresentação.

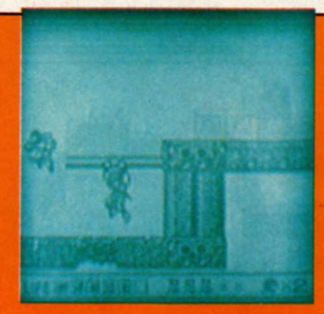


Primeira fase

Este inimigo vai disparar muitos tiros. O melhor jeito de se livrar dele é se aproximar devagar, agachando sempre. Quando estiver bem perto, é só usar a espada.



Esta barra é uma boa para desviar dos piores inimigos. Basta pular nela e se pendurar.

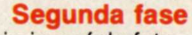




Inimigo

O primeiro inimigo salta para acertar o ninja. Para acabar com ele, acerte seguidas espadadas enquanto ele estiver no chão. Neste momento ele não ataca. Quando ele saltar para tentar te atingir, seja rápido e passe correndo por baixo dele.





Segunda fase

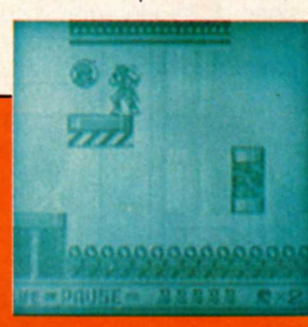
Este inimigo aí da foto vai dar trabalho. Ele atira bolas de fogo. O melhor jeito de passar é esperar ele atirar a primeira bola, pular sobre ela e, nesse mesmo instante, acertá-lo com a espada. Você deve realizar esta manobra antes dele jogar a segunda bola de fogo.

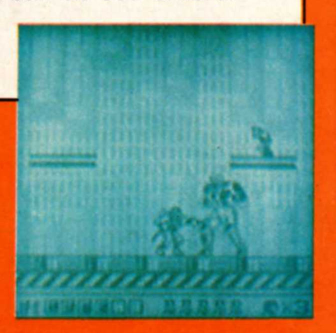
Há um segredo para pegar a vida aí da foto, que à primeira vista parece inalcançável. Basta ir até um pouco mais para a frente e voltar, saltando os pilares. Fácil, não?

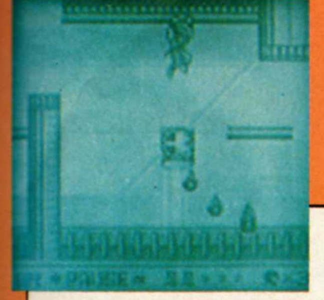
Inimigo

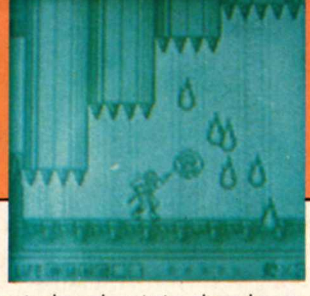
Este inimigo está acompanhado de seu filho... Sim, é isso mesmo. O garoto tenta imobilizar seu ninja para que o pai chegue para bater firme. Para acabar com a graça dele, é só disparar várias espadadas, o mais rápido que conseguir. Ele ficará imobilizado, e o guri não se atreverá a sair de seu ombro.

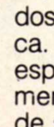












Terceira fase

Estas labaredas ficam girando pela tela, dificultando a passagem de Ryu. Mas, com essa manha, passar é fácil: espere o fogo chegar ao ponto mais baixo. Aí, salte e se pendure na viga. Pronto!

Neste local, o teto desaba sobre a sua cabeça se você não correr. E o inimigo deste local vale uma vida. Destrua-o com a magia, pois do contrário você não conseguirá passar a tempo.

Inimigo

Para derrotar este inimigo, um dos mais difíceis do jogo, não há dica. O jeito é acertar o máximo de espadadas nele, o mais rapidamente possível. Infelizmente, tem de ser na raça. Mas não se preocupe: normalmente este "método" dá certo.

De novo, o obstáculo é o fogo. Para passar por aqui, o jeito é usar o gancho.





Quarta fase

Aqui, o ninja prossegue na escuridão, pendurado no teto. A preocupação deve ser com os raios. Cuidado quando eles aparecerem. Pare, espere o clarão sumir e só então continue.

De novo o fogo. Para escapar, pendure-se rápido para atingir a plataforma superior.

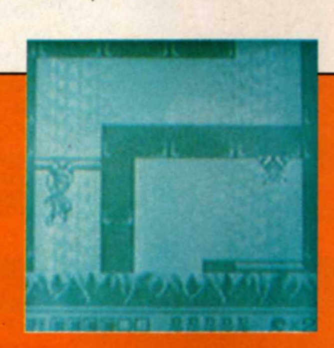
Inimigo

Este, em compensação, é um dos mais fáceis. Para derrotá-lo, a técnica é bem simples. Ele está armado com um bumerangue, e vai jogá-lo. Fique bem em frente ao inimigo. Agache para escapar do bumerangue quando ele estiver vindo pela frente, e salte quando ele estiver voltando, pelas costas. Nesse meio tempo, não pare de dar espadadas nele.

Quinta fase

A terrível luta contra Jaquio está se aproximando. Antes, porém, é necessário derrotar este inimigo do escudo. Para piorar as coisas, há ainda um raio laser que ataca pelas costas. Salte-o. Para derrotar o inimigo, basta virar de costas. Ele vai abaixar o escudo. Vire-se rapidamente e acerte-o com espadadas.



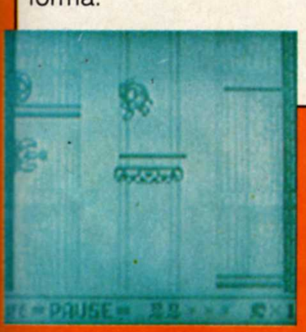


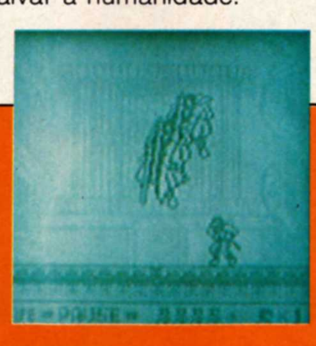


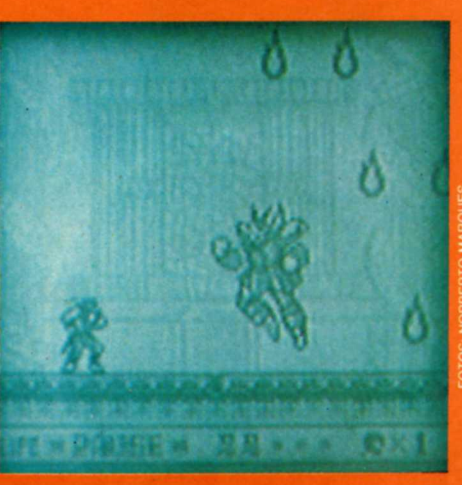
Esta plataforma-elevador será outra boa encrenca nesta fase. À medida em que ela vai subindo, raios laser atravessam a tela, tentando acertar o herói. Salte-os, com cuidado para não cair da plataforma.

Batalha contra Jaquio

Agora é a hora do combate final. Jaquio fica no alto da tela, soltando raios. Desvie deles. E, quando ele descer, acerte espadadas nele, o mais rápido que puder. E, quando ele se transformar, o jeito é continuar com as espadadas. Esta é a melhor estratégia para derrotar o vilão e salvar a humanidade.







FOTOS: NORBERTO MARQUES



MEGA DRIVE

TOEJAM & EARL

MENU

TIPO: Estratégia
FABRICANTE: Sega (Tec Toy)
MEMÓRIA: 8 Megabits
FASES: 25
JOGADORES: 2 simultâneos





DIFICULDADE	GRÁFICOS	MÚSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO
7	9	10	9

ToeJam estava passeando em sua nave pelo espaço, curtindo um *funk*, quando decidiu chamar o amigo Earl para acompanhá-lo. A certa altura dos acontecimentos, o gordo e debochado Earl decidiu que era a hora de ele dirigir. Já nos controles, Earl não pôde evitar uma chuva de meteoros e asteróides, e acabou colidindo sua nave *ultra cool* (chocante, para os americanos). Resultado: a nave se espatifou e os dois alienígenas acabaram caindo no mais insano planeta da galáxia, não por acaso, a Terra. Culpa do Earl ou não, agora o jeito é encontrar os dez pedaços da nave, perdidos em vários níveis de uma região habitada por terrestres bem doidões.

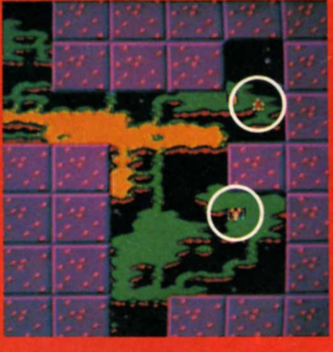
Tipo de jogo

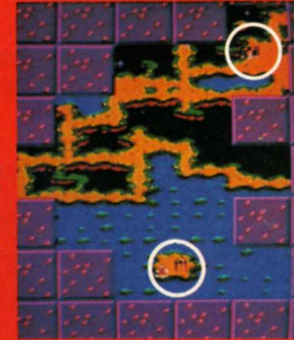
Você pode escolher algumas opções diferentes de jogo. **Jam Out**, por exemplo, é uma bateria eletrônica comandada pelo controle. É só escolher a música que você quer acompanhar e "detonar" no ritmo de um **funk** bem legal. Você pode ainda escolher os modos **Random**, que a cada vez que é jogado ele se reprograma aleatoreamente, mudando a ordem de todas as fases, inimigos e pedaços da nave, e **Fixed**. Nesse caso, o jogo não muda. Os pedaços da nave mostrados a seguir referem-se ao modo **Fixed**

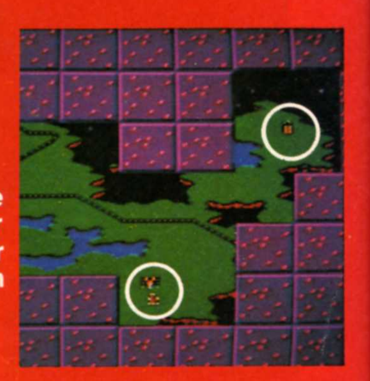
Alguns pedaços da sua nave

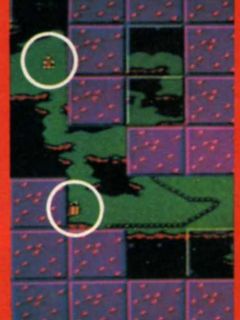

FOTOS: NORBERTO MARQUES

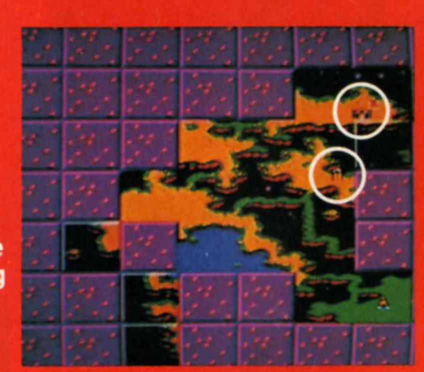

2.ª fase Rocketship windshield

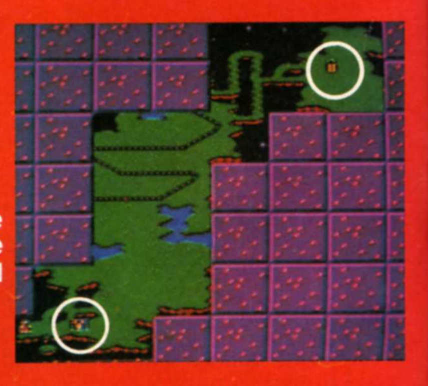

6.ª fase Left Megawatt speaker

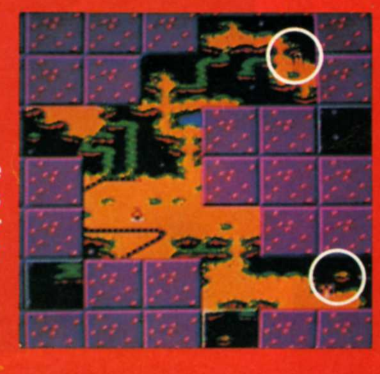

10.ª fase Super Funkomatic Amplomater


12.ª fase Amplamator Conector Fin


15.ª fase Front Leg


17.ª fase Rear Leg


20.ª fase Awesome Snowboard


21.ª fase Righteous Rapmaster Body


23.ª fase Right Megawatt Speaker


25.ª fase Hyperfunk Thruster





Super Dica 1

Consiga a bóia, ou as asas, ou ainda os patins a jato. Todos eles podem levá-lo em segurança até a ilha indicada no mapa da fase 1.

No meio da ilha há um buraco: caia nele.



Surpresa! ToeJam cai em uma ilha secreta. O banho com as havaianas repõe as energias e a limonada vale uma vida. Para sair daí é só cair.

FOTOS: NORBERTO MARQUES





Tela de opções

Apertando o botão **C** é possível escolher se você vai abrir (open) ou largar (drop) algum presente. Os presentes servem para escapar dos inimigos. Quando você estiver com o quadro de presentes cheio, é possível largá-los em qualquer ponto do jogo para pegar um novo. Perto do elevador é sempre uma boa pois é fácil voltar para apanhá-los.Use o botão **A** para pegar ou largar.

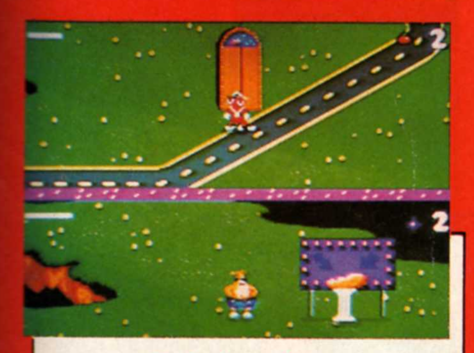
Super Dica 2



Quando você estiver jogando somente com um dos personagens e só tiver uma vida, há um jeito de conseguir mais vidas. Aperte o Botão B no segundo controle. Earl aparecerá perguntando se pode jogar, responda sim (Yup) e continue o jogo com ele. Earl começa com três vidas. Manha, né?

Comandos

Direcional - movimentos dos alienígenas
Botão A - sair de fininho sem acordar os adversários que estão dormindo, utiliza os presentes e confirma opções
Botão B - coloca na tela as opções. Com o mapa na tela, mostra a situação da sua nave e se há peças a serem encontradas no nível em que você está
Botão C - abre e fecha o mapa



Dois jogadores

Há várias vantagens de jogar este game em dois. A primeira delas é que cada jogador pode ir para um lado diferente do mapa, dividindo pela metade o tempo gasto para procurar as coisas.
Os dois jogadores também podem trocar presentes. Para isso use a opção Drop. O presente será deixado no chão, podendo ser recolhido pelo outro personagem.



A última vantagem, fora o divertimento, é que um jogador pode ceder energia ao outro, fazendo o comprimento "black". Basta dar uma trombada de frente entre os personagens. Eles batem as mãos sobre a cabeça e seus marcadores de energia ficam iguais.

Itens



Caixas de correio - para encomendar presentes. Para isso é preciso ter dinheiro (**buck**). **Yup** é sim e **Nope** é não.



Comida - restabelece energia. Mas cuidado com as comidas estragadas como o queijo, o peixe, o pão de centeio e os cogumelos. Estes alimentos devem ser evitados para que ToeJam ou Earl não passem mal (eles perdem energia).

Buck - Dinheiro. O mesmo que "grana" aqui. Serve para realizar curas, encomendar ou identificar presentes.

Telefone - Mostra alguns pedaços no mapa por onde nossos amigos ainda não tenham passado. Assim que ele tocar, atenda rápido, pois ele só chamará 5 vezes.







TOEJAM & EARL

O que tem dentro dos presentes?



Super Hitops - Supervelocidade. Nossos amigos já começam o jogo com eles.



Bombox - Som. todos os inimigos que estão na tela ficam hipnotizados pelo incrível balanço **funk** e não param de dançar, deixando os dois amigos escaparem em paz.



Balão gêmeo - os inimigos atacam o balão em vez de atacar ToeJam e Earl.



Teletransportador - Leva ToeJam e Earl para outro local na mesma fase. Util para escapar de inimigos persistentes.



Tomates - ToeJam ou Earl podem atirá-los nos inimigos. Os tomates são atirados para a direção em que os heróis estiverem virados.



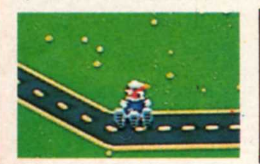
Roseiras - Bloqueiam a passagem dos inimigos. Mas cuidado: elas não crescem na areia e nem nas estradas.



Rocketskates - Patins a jato. Difíceis de serem controlados, mas podem levar os heróis rapidamente a qualquer ponto da fase. Funcionam na água.



Bóia - Servem para nadar e, de quebra, evitam os tubarões.



Livro - ToeJam e Earl não são incomodados pelas abelhas enquanto estiverem lendo. O problema é que eles sempre pegam no sono durante a leitura...



Chuva - Cuidado, pois é uma "roubada". Nossos amigos levam choques e perdem energia.



Icarus Wings - Asas. Os alienígenas podem voar.

Chuva de tomates - Outro presente de grego. Mas é só ficar parado para não ser atingido.

Os terrestres bem doidões



Demônio - tira energia de nossos amigos. É só desviar para escapar.



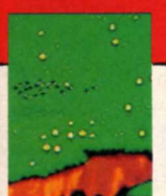
"Gata" havaiana ToeJam e Earl ficam apaixonados, dançando. E podem "dançar" mesmo, se algum outro inimigo se aproximar.



Cupido - Nossos heróis ficam apaixonados, e o controle "enlouquece". A dica é virar o controle até achar a posição correta enquanto a paixão não passar.



Hamster - O ratinho bonitinho está doido para rodar sua bola sobre os heróis, esmagando-os. Desvie deles.



Abelhas - Cuidado, pois elas estão furiosas. Para escapar, serve o balão gêmeo, o livro ou ainda, em último caso, atirar-se na água.



Tubarão - Não pule na água quando ele estiver por perto. Você pode identificar o perigo pela terrível música do filme Tubarão, que toca assim que ele se aproxima. Se você tiver a bóia, não será atacado.



Pigmeu sombra - Este é outro perigoso. Ele aparece de surpresa, é bem rápido e ainda por cima acaba com sua vida. Vale tudo para escapar.



Furacão - Encrenca à vista. Ele pega nossos amigos e, quase sempre, larga-os no abismo, fazendo com que você retroceda uma fase. Para escapar, um **Super Hitop** cai muito bem. Mas o balão gêmeo também serve.



Maluco do cortador de grama -Este é outro alucinado. E acaba com sua vida. Para fugir, use um **Super Hitop**



Toupeira - Cuidado, pois ela rouba presentes. A roseira pode detê-la.

Dentista doidão - Espécie de humanos sádicos, devem ser evitados a todo custo. Isso porque eles são mais rápidos que os heróis, e ainda carregam uma terrível broca nas mãos. Uma boa opção de fuga é o **Super Hitop**. Também servem o balão gêmeo e a roseira.



Dona-de-casa histérica - Ela anda alucinadamente com seu carrinho de supermercado e pode tirar energia dos heróis. Basta desviar.



Caixa-correio endemoniada - Muito cuidado ao fazer compras. A caixa de correio pode se rebelar contra você. O melhor mesmo é evitá-las. Afinal, para que comprar o que você pode conseguir de graça?



Mauricinhos - Eles aparecem em bando. Felizmente, são bem idiotas. É só desviar para não ser esmagado.



Bando de galinhas - Elas atiram tomates nos heróis. Escape delas. É só desviar e fugir.



Caminhão de sorvete fantasma -Cuidado, pois o motorista dirige tão bem quanto o Earl. Para despistá-lo, basta ficar na frente de um abismo.

Os amigos mais doidões ainda



O Cenoura - Por 1 **buck**, ele identifica o presente que você escolher. Encontrá-lo é uma boa!



Papai Noel - Se você atingir o velhote a tempo, ele deixará alguns presentes para você recolher.



Mago - Realiza curas milagrosas por 2 **bucks**. Sua energia enche após o grito de aleluia que se segue à cura milagrosa.



Cantora de ópera - Por 3 **bucks**, ela destrói todos os inimigos da tela. O chato é aguentar a sua voz...





FOTOS: NORBERTO MARQUES





GALAXY FORCE II™

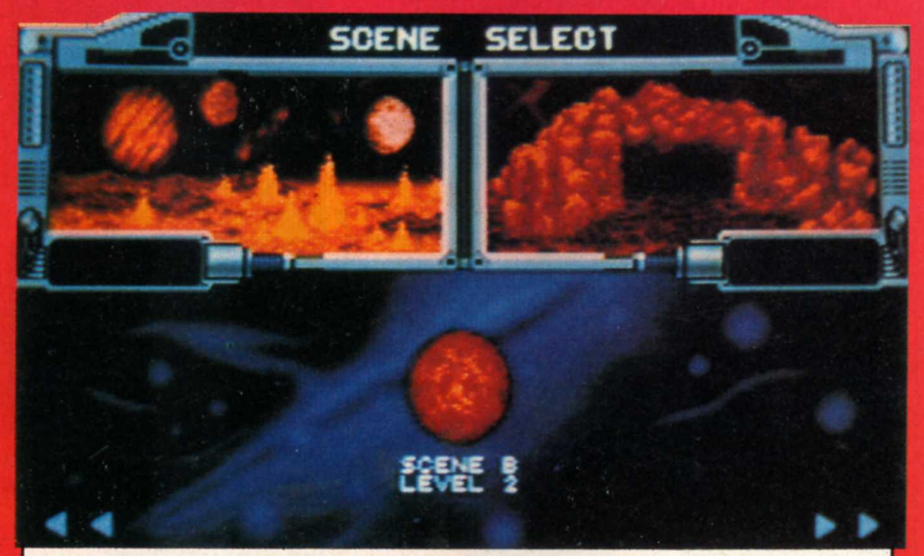
MENU
TIPO: Aventura
FABRICANTE: Sega / CRI
MEMÓRIA: 8 Megabits
FASES: 6
JOGADORES: 1

DIFICULDADE	GRÁFICOS	MÚSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO
7	9	7	8

Junos foi o último sistema solar da Via Láctea a ser dominado por Halcyon, o chefe do Quarto Império. O seu objetivo é dominar Junos, construindo gigantescas fortalezas em cada um de seus cinco planetas. E ele conseguiu! Agora você é um piloto da nave TRX-5 e tem de defender toda a forma de vida ainda existente nestes planetas e reconquistá-los.

Comandos
Direcional - movimentos da nave
Botão A - Freio
Botão B - Mísseis
Botão C - Acelerador





Missão 1
Sua nave decola da base para uma árdua batalha contra a força espacial de Halcyon. Nesta primeira missão, sua nave vai lutar na órbita do primeiro planeta. Muito cuidado com os asteróides. Seja rápido também com os mísseis: assim que a mira automática aparecer posicionada sobre os inimigos, dispare. Será mais fácil passar por eles. Sua nave possui escudo: evite ser acertado para não perdê-lo!

Scene Select - Seleção de fases
Você pode escolher em qual dos cinco planetas de Junos você vai começar sua missão. Uma vez feita a escolha do primeiro planeta, todos os outros entram na seqüência — se você escolher a missão 5, por exemplo, as missões serão 5 - 1 - 2 - 3 - 4, ficando o último combate (a missão 6) para o fim.

Esta nave inimiga é fogo! Posicione sua nave bem no centro dela, destrua os inimigos e passe por entre as barras laterais. Seu **Energy Bonus** aumentará para a próxima fase.



Dentro do túnel de uma das bases inimigas, cuidado com estes inimigos. Acerte-os rapidamente, esquanto eles ainda estiverem na parte de baixo. Dentro do túnel, evite movimentos bruscos para desviar dos inimigos e dos tiros.



FOTOS: DAUMER GIULI

Inimigo
Na saída do túnel você enfrenta a primeira fortaleza de Halcyon. Você deve ser bastante rápido, pois ela se aproxima da sua nave a uma velocidade incrível. Posicione sua nave bem no centro da base e atire sempre e rapidamente. Ela será destruída antes de atingir sua nave.





Missão 2

Agora sua nave deve enfrentar a segunda base. E o caminho para se chegar a ela é mais difícil, pois você deve sobrevoar o segundo planeta voando muito baixo. Cuidado para não bater no chão. Seguindo em baixa altitude, muitos inimigos aparecerão para serem destruídos, e você aumenta o **Energy Bonus**. Capriche na pontaria!

Cuidado com os vulcões. Alguns deles não explodirão verticalmente, como a maioria, e parecem tentar perseguir sua nave. A melhor saída é passar por baixo deles.

Agora, o perigo é uma chuva de cometas. Para escapar, vôe em diagonal, de cima para baixo e para a esquerda. Evite chegar muito perto do chão pois alguns cometas explodem ao cair.



Logo na saída do primeiro túnel desta missão, você ganha energia extra. Capriche, pois neste túnel não há nenhuma novidade.



No segundo túnel desta fase, cuidado com os inimigos. Para passar por esses aí da foto, destrua-os e passe pelo meio.



Inimigo

Na saída do segundo túnel desta fase você encontra o inimigo. E a estratégia para derrotá-lo é idêntica à do primeiro inimigo. Posicione-se bem no centro dele e dispare sem parar, assim que sua mira estiver posicionada.



Missão 3

Sua nave agora sobrevôa outro planeta para atingir a terceira fortaleza. A maior novidade desta fase são mísseis que aparecem em terra, além de túneis idênticos aos da outra fase. O maior cuidado aqui deve ser em ficar atento para não perder muita energia.

Os mísseis em terra darão muito trabalho. Acerte-os assim que sua mira estiver sobre eles, e passe exatamente pelo local que você os atingiu. Isso porque os outros são disparados para cima para tentar alvejar sua nave. Fique esperto!



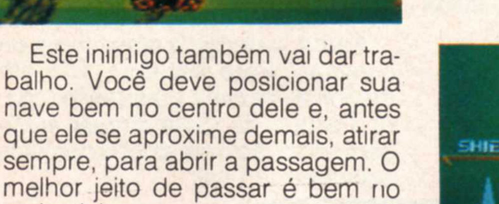


MEGA DRIVE

GALAXY FORCE II

FOTOS: DAUMER GIULI





Este inimigo também vai dar trabalho. Você deve posicionar sua nave bem no centro dele e, antes que ele se aproxime demais, atirar sempre, para abrir a passagem. O melhor jeito de passar é bem no meio dele.

Agora, sua tarefa é desviar destes pilares esquisitos. Seja hábil para não bater.



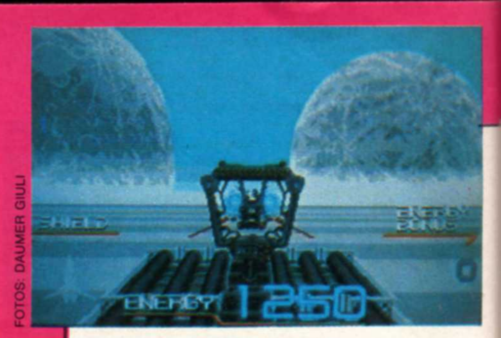


Dentro do segundo túnel, cuidado com as garras verdes que "decolam" para atingir sua nave. Acertando-as, você aumenta os seus **Energy Bonus**.

Inimigo

Chegou a hora de destruir a terceira fortaleza de Halcyon. E a dica é a mesma, exceto a velocidade com que ela se aproxima da sua nave, que é bem maior. Fique bem no centro dela e dispare bem rápido.





Missão 5

Esta é a última fortaleza para destruir. Fique ligado, pois o número de inimigos é maior nesta fase. Ao sobrevoar o planeta cinza, fique ligado, e use toda a habilidade para escapar dos inimigos, atirando sempre.

Mais uma nave diferente, e bastante esquisita. Destruir estas aí da foto não será fácil. Mas é fácil escapar: atire nela assim que a mira se posicionar e passe sobre ela para não ser atingido.



Dentro do túnel da base inimiga fique ligado com as estalactites e estalagmites. O mais seguro é seguir sempre pelo centro. Desta maneira, você desvia o mínimo possível.





Missão 4

O novo planeta para ser sobrevoado até a quarta fortaleza. Aqui a maior novidade são as colunas. Você deve desviar delas para não ser abatido.

Dentro do primeiro túnel, novas naves inimigas, com cara de robô. Muito cuidado, pois assim que sua mira estiver posicionada sobre eles e você atirar, ela também dispara. Portanto, atire e desvie para o lado que tiver mais espaço.





Inimigo

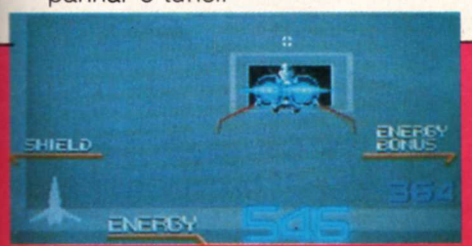
Para acertar e destruir a quarta ortaleza, a dica é exatamente a mesma das fortalezas anteriores. Veja na foto!







No segundo túnel, a melhor maneira de passar é acionar os freios, e desviar devagar dos obstáculos, que agora são muitos. E, no final, ele se afunila para cima. Não esqueça de colocar o direcional para trás para sua nave subir e acompanhar o túnel.



Inimigo

Chegou a hora de destruir a última fortaleza e libertar os planetas de Junus. A fortaleza é igual as outras, e para destruí-la a dica é a mesma. Fique bem no centro e dispare sempre. Não bobeie, pois a velocidade com que ela se aproxima é maior.





Sua nave deve enfrentar outros inimigos dentro de uma base, passando em túneis semelhantes aos das outras fases. Mas aqui, tome cuidado para não bater nas estruturas laterais. Você perde muita energia.

Novos inimigos: canhões laser que atiram do teto e do chão. Fique esperto, pois às vezes será mais fácil passar pelos lados, e outras vezes o caminho certo é pelo centro. Sua nave (óbvio) só não pode é ficar bem embaixo deles.

Hiperespaço

Para chegar a Halcyon, seu caminho é por dentro de anéis multicoloridos. É que sua nave penetrou no hiperespaço, o único meio de acertar o vilão. Os inimigos agora estão mais rápidos. Fique ligado.







Halcyon

Chegou a hora de enfrentar a fortaleza de Halcyon, o terrível vilão intergalático. E o final não é nem um pouco original...sua fortaleza se aproxima de sua nave velozmente, e você deve acertá-lo antes de ser atingido. Atirar rapidamente bem no centro é a única dica.



FOTOS: DAUMER DE GIULI



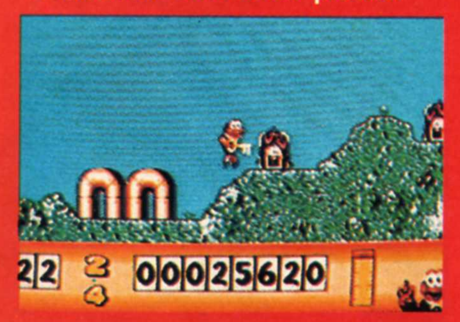


FOTOS DAUMER GIULI

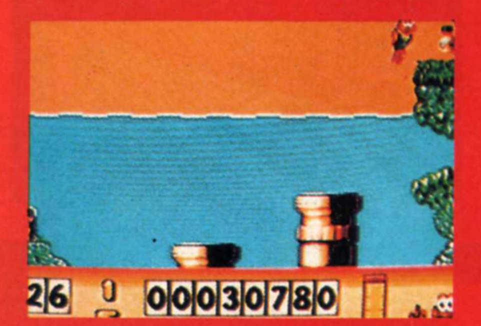
James Pond

James Pond é o agente Bolha Bolha 7, que terá de salvar o mundo da destruição total em doze divertidas fases. Suas missões se estendem pelos três quartos do mundo, que ficam sob o mar e estão ameaçados de poluição pelo terrível dr. Maybe. Ajude o agente secreto a salvar o planeta.

A primeira missão do peixe-herói é libertar as lagostas. Apanhe as chaves para abrir as casinhas onde elas estão presas.



Aqui neste canto se esconde uma das seis chaves que Pond está procurando. Pule e aperte o Botão B **para apanhá-la.**



Entrando no cano que está à direita, você vai direto para a terceira fase.

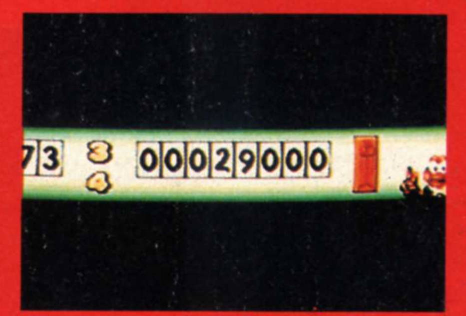




A terceira missão de Pond é explodir uma plataforma petrolífera. Pegue as bananas de dinamite que estão espalhadas e coloque-as na base da plataforma. Ao todo são sete as bananas, mas com apenas cinco a plataforma irá pelos ares.



Cuidado para não encostar no polvo. Toda vez que ele está em perigo, solta uma tinta preta que escurece toda a tela.







A quarta missão de Pond é levar as oito barras de ouro que estão espalhadas no mar até o barco. Passe em cima do cogumelo para chegar mais rápido até o barco.

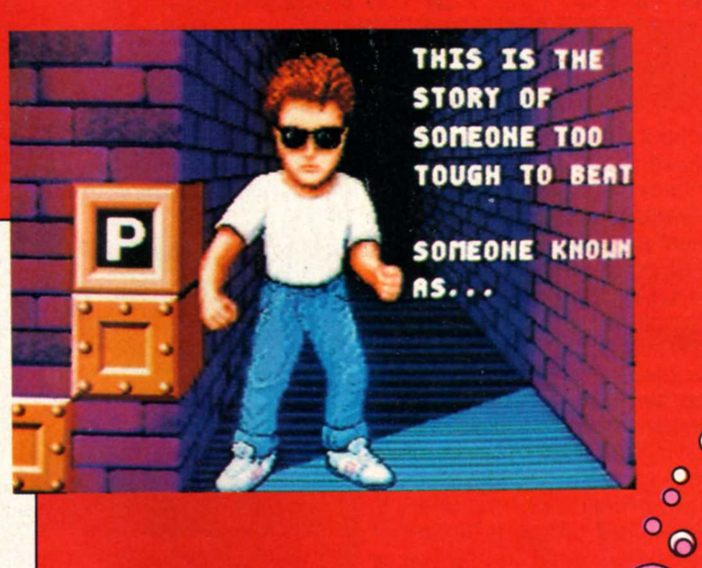


Os corações dão pontos que mais tarde podem se transformar numa vida.



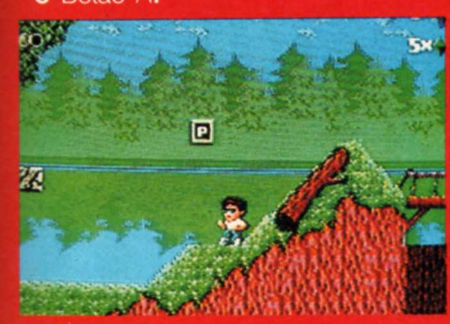
Kid Chameleon

FOTOS DAUMER GIULI



Você agora é Kid, um garoto de 14 anos que foi misteriosamente transportado de sua casa até o interior de um fliperama. Sonho ou pesadelo? O certo é que agora você terá de enfrentar terríveis inimigos em mais de cem fases, tendo como cenário florestas, ilhas, montanhas e enormes vulcões. Mas nove capacetes diferentes estão disponíveis ao longo do game. Vestindo-os Kid se transforma e passa a ter poderes diferentes.

Kid está na Idade Média e tem de ir dando cabeçadas nas caixinhas onde há um P. Dentro destas caixas se escondem itens e os capacetes. Para correr mais rápido e saltar mais alto acione o Botão A.

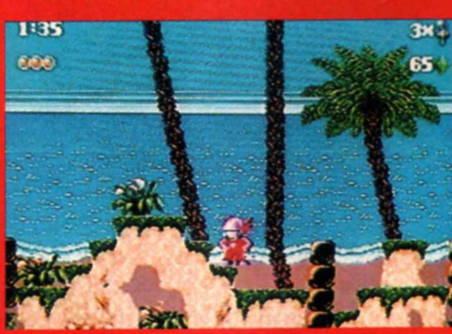


Kid está agora com a máscara do Elmo. Usando-a o garoto pode escalar paredes.

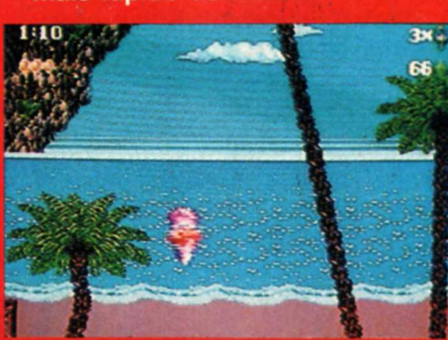




Assim que você conseguir a máscara do Jasson, caia no primeiro buraco e Kid encontrará um corredor cheio de itens.

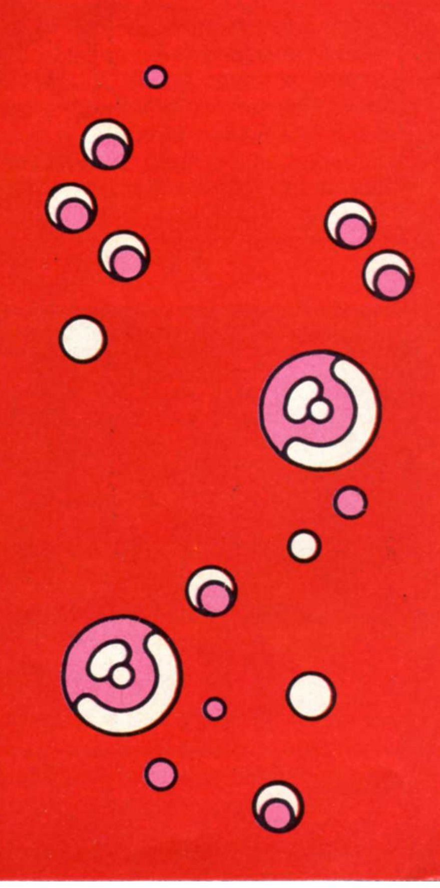


Na praia é a vez do garoto se transformar em Flash, o homem mais rápido do mundo.





Aqui Kid ganha mais uma vida.



MEGA DRIVE

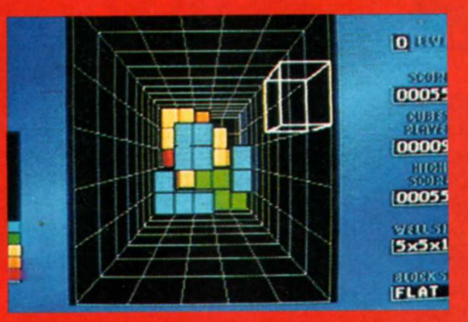


Blockout

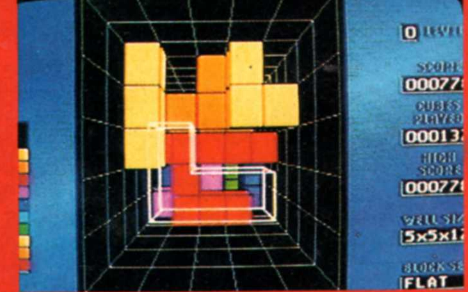


FOTOS: DAUMER GIULI

Blockout é um incrível game, onde figuras tridimensionais vão caindo lentamente do alto de um poço. Você tem de fazer com que elas se encaixem e completar toda a área de um nível, como no jogo Tetris (do Game Boy). Cada vez que você conseguir completar um nível, ele desaparecerá e sua pontuação ficará maior. O seu objetivo é não deixar com que o cubo se encha.



No lado esquerdo da tela há um marcador onde você pode ver quanto falta para acabar o espaço no cubo.



O segredo é tentar fechar os níveis antes que o cubo fique cheio.



Golden Axe II



O malvado Dark Guld conseguiu se apoderar do Golden Axe — Machado Dourado —, um símbolo da paz e prosperidade. Ele deseja utilizá-lo em seus propósitos malignos. Mas três guerreiros estão dispostos a tentar fazê-lo mudar de idéia. Eles são Ax-Battler, o feroz bárbaro, Tyris-Flare, a amazona, e Gilius Thunderhead, o anão. Escolha com qual deles você deseja lutar e mãos à obra.

Use o golpe especial toda vez que estiver em apuros (Botões B e C juntos). Mas cuidado para não gastar todos os seus golpes especiais.



Para dar golpes arrasadores é só pular e distribuir espadadas.



Toki Going Ape Spit



Você foi transformado em gorila pelo maléfico engenheiro genético dr. Stark. E para piorar ainda mais as coisas, sua namorada foi raptada. Sua principal arma neste game é sua boca: não deixe de atacar os inimigos com bolas de fogo e rajadas laser.

Você vai encontrar algumas vezes os grandes espinhos. Toda vez que isto acontecer, lembre-se de não ficar no mesmo nível que eles, para evitar que seus pedaços, depois de destruídos, o atinjam.



PHANTASY STAR

MASTER SYSTEM

MENU

TIPO: RPG/Aventura
FABRICANTE: Tec Toy
MEMÓRIA: 4 Megabits
FASES: 3 planetas
JOGADORES: 1





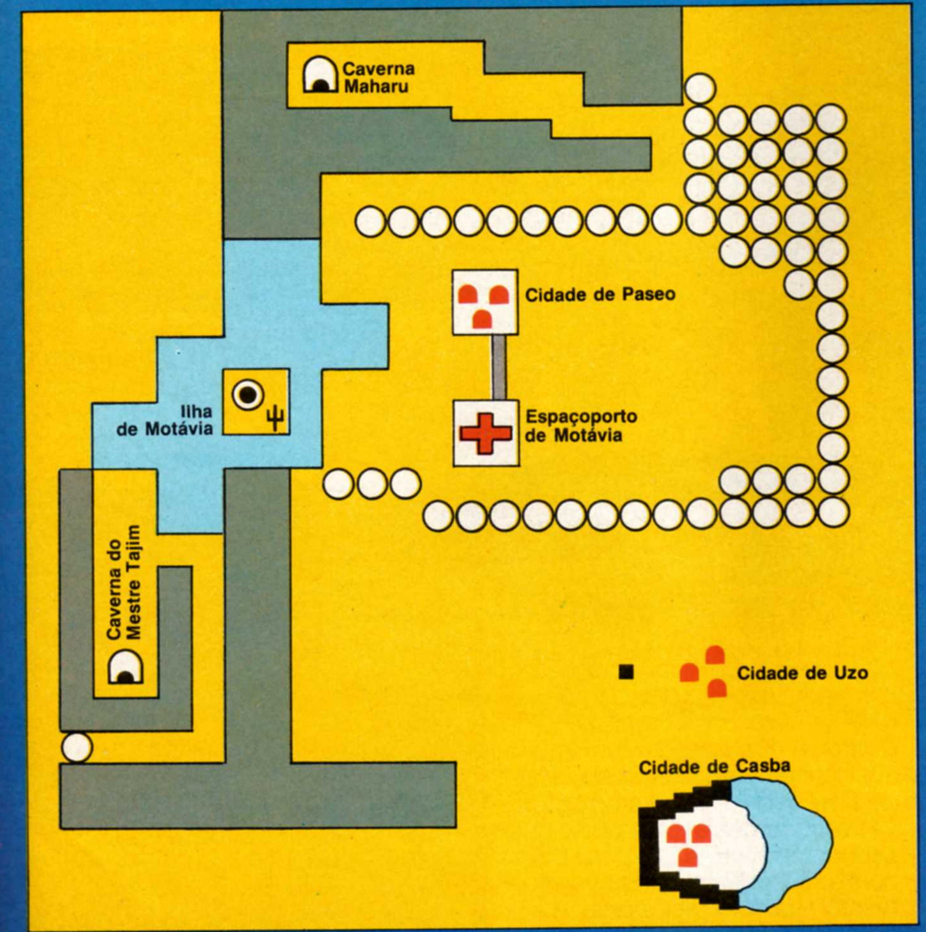




DIFICULDADE | GRÁFICOS | MÚSICA/EFEITOS | CLASSIFICAÇÃO

Tudo corria bem no sistema Solar Algol, composto por três planetas — Palma, Motávia e Dezori — até o dia em que rei Lassic converteu-se a uma nova religião que prometia vida eterna. Os sacerdotes da nova crença confeccionaram uma armadura especialmente para o rei. Com ela o monarca se tornou perverso e corrupto e as cidades que ele governava tornaram-se decadentes. Quando os mortos começaram a ressuscitar, o povo pôde adivinhar a verdade: graças à magia negra, Lassic se tornou um rei cruel. Diante desta situação, cidadãos corajosos iniciaram uma conspiração. Nero tentou formar uma rebelião e fracassou. Antes de morrer, confiou sua espada e sua missão à irmã Alis. Ela deve se aliar a um bravo lutador chamado Odin e você tem de ajudar os amigos a acabar com o mal em Algol.

MAPA DE MOTÁVIA



Comandos

Direcional - movimento dos heróis
Botão 1 - cancela comandos e entra na tela de opções
Botão 2 - confirma comandos e entra na tela de opções

Como gravar o jogo

Phantasy Star é um game longo, mas você pode recomeçar do ponto de onde parou na última jogada. Para isso é só acionar o botão **1** ou **2** e entrar na tela de opções. Escolha então a opção **Salv** e escreva o seu nome. Quando você quiser retomar o jogo, selecione a palavra **Continua** na tela de apresentação e aperte o botão **2** onde está gravado seu nome.

Onde encontrar Myau

Myau é o primeiro amigo que Alis vai encontrar para ajudá-la. Mas um probleminha: para chegar até ele você tem de juntar 300 mesetas (a moeda local) e ter o pote de Lacônia. Para arrecadar o dinheiro o segredo é lutar contra os monstros e vencer, é claro. Já para conseguir o pote, Alis tem de ir até uma casa em Camineet e recebê-lo das mãos de Nekise, um dos aliados de Odin.



FOTOS: DAUMER GIULI

Alis deve lutar contra os monstros que estão na floresta, fora da cidade. O Scorpion é um dos inimigos que vale mais dinheiro no início do jogo (4 pontos de experiência e 13 mesetas).



O pote de Lacônia está escondido na casa que está no alto da tela, do lado esquerdo.

PHANTASY STAR



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Toda vez que a energia de Alis estiver acabando, o jeito é ir até a casa de Suelo para recarregá-la. A casa fica perto da saída de Camineet.

Agora você já completou 300 mesetas e já tem o pote Laconiano. Mas as coisas não são tão simples: para ir ao encontro de Myau, um bicho incomum parecido com um gato, ainda é preciso ir a Scion para comprar um passe, e assim poder entrar no aeroporto. Também é preciso comprar um passaporte para entrar em Motávia, onde Myau espera por Alis.



O primeiro passo é ir até a cidade de Scion, caminhando para o alto, a direita.





Agora compre o item secreto (passe) no Shop que está embaixo. Entre três vezes na loja, selecionando o secreto. Só assim, o vendedor entregará o passe (200 mesetas).



Para conseguir o passaporte, Alis tem de apresentar seu passe aos guardas. A garota chega então até o aeroporto. Aqui vá até o shopping da direita e adquira o passaporte por 100 mesetas.



Agora sim Alis está apta a encontrar Myau. Passe pelos guardas e encoste no avião e a garota finalmente conseguirá viajar.





Myau está esperando por Alis na primeira loja à direita. Troque o animal raro pelo pote Laconiano que está em seu poder.

Odin

O objetivo de Alis agora é encontrar Odin, o amigo de seu irmão Nero e de Myau, que também jurou destronar o rei Lassic. Mas Nero foi transformado em pedra pela Medusa. Para livrá-lo do feitiço, você deve usar o remédio — Alsulin — que está com Myau. Volte para Camineet, porque Odin os espera no labirinto embaixo da cidade.





Desça para encontrar o labirinto, onde Odin está transformado em pedra. Assim que achá-lo, use o Alsulin e ele ajudará Alis em sua missão.

Como achar a bússula

Após salvar Odin, apanhe a bússola que está no labirinto. O caminho para encontrá-la é simples: a partir do ponto onde está Odin, caminhe para a direita e siga em frente. Entre então na última passagem à direita. Com a bússola você consegue entrar na Floresta Eppi.



Floresta Eppi

Alis agora deve ir até a floresta para achar o homem que lhe dirá onde está a chave do calabouço. Saindo do labirinto, desça e você encontrará a floresta.



O homem que dirá onde está a chave espera por Alis na casa com telhado amarelo, localizada na cidade da floresta. E agora a grande revelação: a chave está no armazém, em Camineet.



O armazém fica na parte superior direita da tela. Entre e apanhe a chave.



A lâmpada mágica é vendida em Parolit. Compre-a ainda no início do jogo pois ela será útil para iluminar os labirintos. Parolit fica embaixo de Camineet, em direção à esquerda. A loja onde você tem de comprar a lâmpada é a primeira da direita.

Noah

Para salvar o grande feiticeiro Noah, que vive em Motávia, Alis tem de apanhar primeiro a carta com o governador. Mas as coisas não são tão simples quanto parecem: o governador gosta de "presentinhos" e você deve levar a ele um bolo.



O bolo que Alis tem de dar ao governador está no planeta de Palma. Suba até chegar aqui.



Entre então no labirinto para procurar o bolo. Mas fique ligado: você vai precisar de 1.000 mesetas para levá-lo.

Pegue o avião em direção a Motávia para encontrar o governador. Siga então até a cidade.



O governador está dentro desta caverna. Entre e siga em frente até achar a casa dele.



Esta é a casa do governador, entre e ele lhe entregará a carta para Noah.



Após apanhar a carta, vá até a caverna Maharu, onde Noah vive.



Entregue a carta que você recebeu do governador e Noah se tornará seu amigo.

Dr. Luveno

Alis e seus amigos têm de procurar agora o dr. Luveno, um cientista preso pelo rei Lassic. Ele construirá um avião para que os amigos possam ir até o planeta Dezori. Dr. Luveno está na prisão de Triada.



Os quatro amigos acabam de chegar à prisão de Triada. Procure o dr. Luveno nas celas.



Quando encontrar o cientista será preciso entrar três vezes na sua cela para que ele decida lhe ajudar.

O cientista agora libertado vai para a vila de Gothic. Você deve ir atrás para que ele monte o avião.

No meio do caminho mais uma surpresa: o cientista lhe avisa que você não conseguirá pilotar a espaçonave sozinho. O jeito é achar o robô Hapsby.





Hapsby está na vila de Bortevo, mas você vai encontrá-lo quebrado. Agora o jeito é ir até a vila de Albion para comprar o polymtrl (1.600 mesetas), líquido capaz de consertar o Hapsby.



Já com o polymtrl nas mãos, volte para Bortevo e entre em todas as casas usando-o. Em uma delas você encontrará o Hapsby e poderá viajar para outros planetas.

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Flauta

A flauta serve para que os quatro amigos consigam sair dos labirintos. Vá até a cidade de Uzo e entre em todas as casas.



FOTOS DAUMER GIULI

Quando encontrar um homem que fala sobre a flauta Soothing responda não à sua pergunta. Ele então lhe dirá que a flauta está em Gothic.



Volte agora mesmo para Gothic. A flauta está escondida bem aqui.
Selecione a opção PROC e você achará a flauta.

Hovercraft

O hovercraft é um barco especial, que navega a grande velocidade. Para achá-lo, vá até a vila de Casba e entre em todas as casas.



Quando encontrar o homem que fala sobre o hovercraft, responda SIM à sua pergunta. Ele então revelará que o barco está em Bortevo.



Já na cidade de Bortevo vá entrando em todas as casas e acione a opção PROC. Em uma das casas você encontrará finalmente o hovercraft.

Itens indispensáveis

Alguns itens são indispensáveis para você chegar ao final do jogo. Aí estão eles e o lugar onde você pode encontrá-los:

Landrover - vila de Casba, em Motávia
Gás - cidade de Drasgow, em Palma
Cavador de gelo - cidade de Dezori, em Dezoris
Pistola laser - cidade de Skure, em Dezoris
Espada laconiana - torre da ilha abandonada, em Palma
Chave mágica - torre da Baya Malay, em Palma
Cristal - torre da Baya Malay, em Palma
Manto de Frad - caverna do mestre Tajim, em Motávia
Olho - caverna de Casba, em Motávia
Armadura Laconiana - prisão de Dezoris, em Dezoris.

Escudo de Espelho

O escudo de espelho é a arma ideal para Alis se proteger do olhar da Medusa. Para apanhá-lo, você deve ir até a cidade de Sophia, em Motávia, e falar com o prefeito.



O prefeito pedirá 400 mesetas pela informação do local onde está o escudo.



Ele então contará que o escudo está na ilha do meio do mar de Motávia. Fique em cima deste cacto e selecione a opção PROC. Você automaticamente encontrará o escudo.



Pote Laconiano

Dr. Mad é um cientista louco, que você encontrará numa ilha na cidade de Albion.

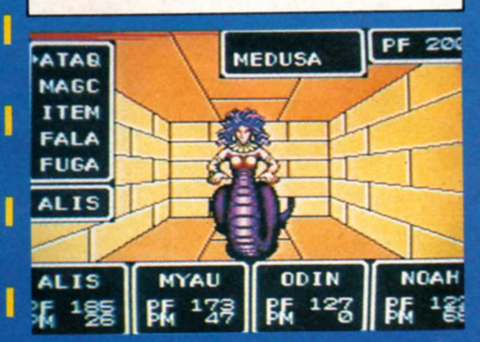




Ele comprou o pote Laconiano e agora quer matar Myau. Destrua-o e você conseguirá recuperar o pote. Não entregue Myau a ele de forma alguma.

Medusa

Após acabar com dr. Mad e pegar o escudo de espelho, chegou a hora de enfrentar a Medusa. Cuidado porque quem olhar para ela vira pedra, por isso agora o escudo de espelho é sua principal defesa. A inimiga está na torre, localizada embaixo da cidade de Gothic.



Acabe com a Medusa e você conseguirá o machado Laconiano.

Tocha

Alis vai precisar usar a tocha para descongelar a árvore de Laerna. Você pode encontrar a tocha na torre Corona (mapa). Alis terá de trocá-la pelo Olho.

Noz de Laerna

Veja no mapa o local onde está a Noz de Laerna. Para guardar a noz, sem que ela estrague, é preciso ter o pote Laconiano.



Encoste na árvore de Laerna e use a tocha. Você automaticamente conseguirá a noz.

Prisma

Com o prisma, Alis consegue ver o castelo de Lassic. Procure no mapa onde está o prisma. Para consegui-lo, entre na caverna e procure o Titan.





Mate Titan e você conseguirá o prisma.

Cristal

O cristal protege parcialmente Alis e seus amigos contra a magia de Lassic. O cristal está na torre de Baya Malay, em Palma.



O cristal está nas mãos do velho adivinho Damor, que lhe fará cinco perguntas. Responda: SIM, SIM, SIM, NÃO e NÃO e você conseguirá o cristal.

Céu

Na torre de Baya Malay, Alis encontrará o céu após subir vários lances de escada. Assim que encontrar o céu, use o prisma e a garota conseguirá ver o Castelo de Lassic.



Agora chegou a vez de dar a noz para Myau se transformar num bonito animal alado e levar todos os amigos até o castelo.

Golden Dragon

Antes de chegar ao Castelo de Lassic, Alis terá de enfrentar o Dragão de Ouro, que é o guardião local.



Mate o Dragão de Ouro para conseguir entrar no castelo.

Lassic

Pronto, você agora encontra Lassic, o grande inimigo do game.



Para acabar com Lassic, use os seguintes ataques: Alis - mágica do fogo, Myau - ataque normal e mágica cura, Odin - ataque com a pistola laser e Noah - mágica vento. Só assim você conseguirá destruí-lo.

Dark Falz

Lassic morreu, mas seu espírito ainda está praticando o mal. Ele está agora no corpo do governador — aquele que Alis presenteou com um bolo, lembra? Você tem agora de encontrá-lo e acabar definitivamente com este problema. Veja no mapa, onde está o governador possuído.



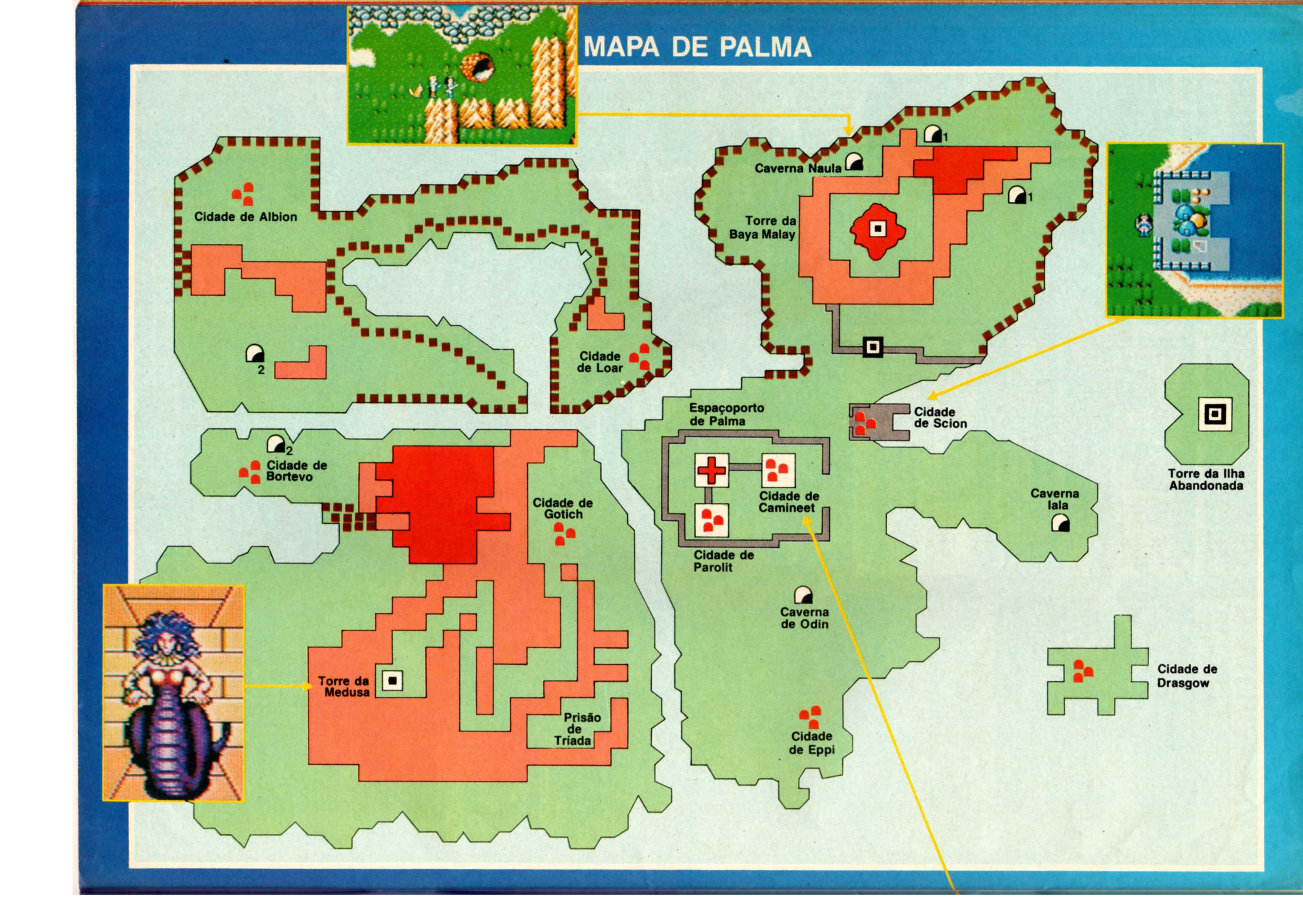
Para acabar com ele, use a mesma tática usada para acabar com Lassic: Alis - mágica do fogo, Myau -ataque normal e mágica cura, Odin - ataque com a pistola laser e Noah - mágica vento.

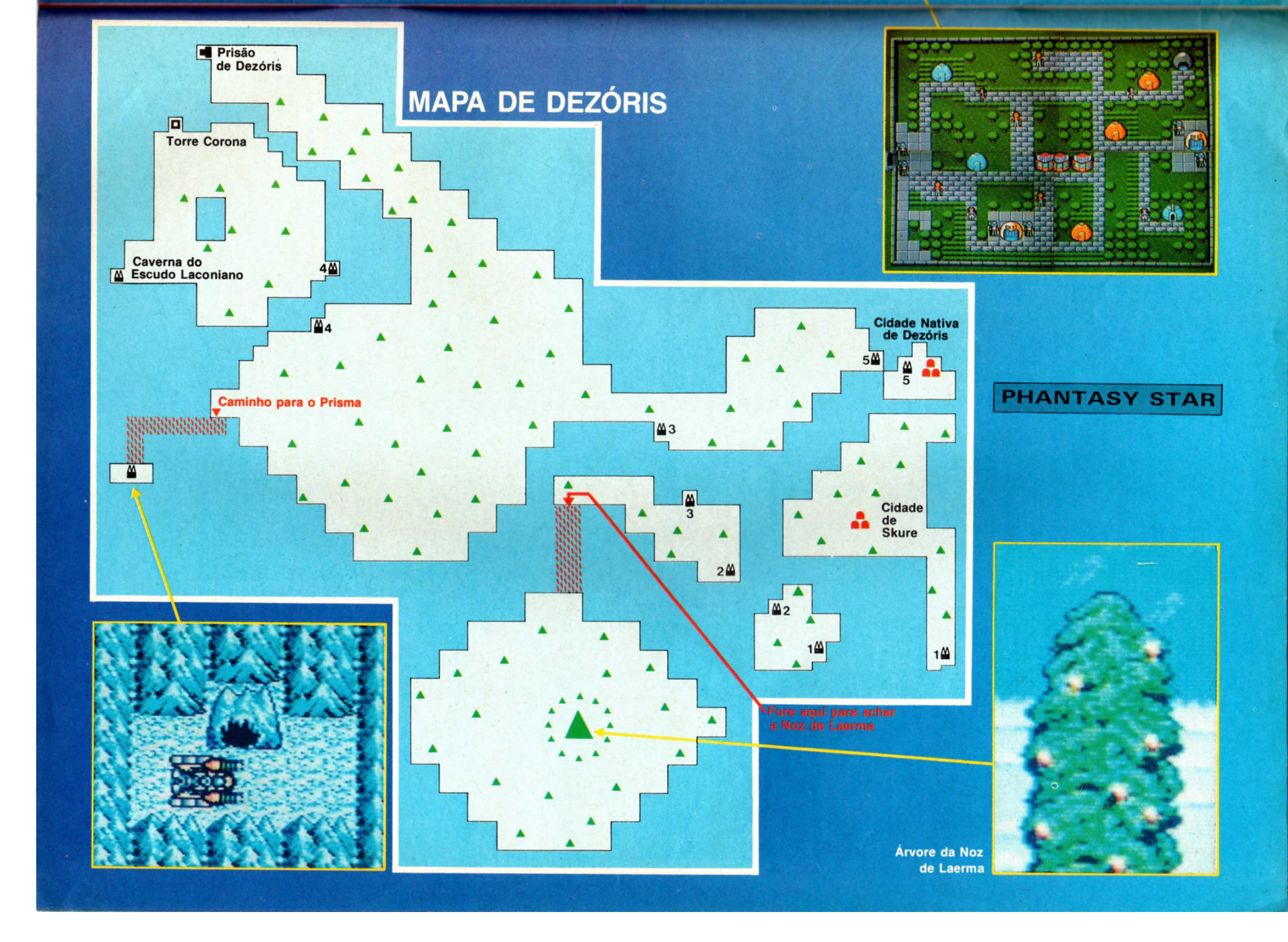


Pronto, Lassic está morto, Alis realizou o seu desejo e você finalmente alcançou mais um THE END.

FOTOS: DAUMER GIULI

MAPA DE PALMA





MAPA DE DEZÓRIS
Prisão de Dezóris
Torre Corona
Caverna do Escudo Laconiano
4
4
Caminho para o Prisma
3
Cidade Nativa de Dezóris
5
5
PHANTASY STAR
3
2
Cidade de Skure
2
1
1
Fure aqui para achar a Noz de Laerma
Árvore da Noz de Laerma



FOTOS: DAUMER GIULI

Asterix

Asterix e Obelix farão uma viagem, ao longo de sete perigosas fases, por toda a Europa e Ásia. A missão dos dois simpáticos gauleses é encontrar Panoramix, o Druida da aldeia, que foi seqüestrado por César. O imperador romano quer impedir que o Druida continue fabricando sua poção mágica, que deixa os gauleses invencíveis e o impede de conquistar a Gália. Você pode escolher se as mensagens do game serão apresentadas em francês ou inglês e com qual dos dois personagens quer jogar.

Round 1

Asterix ganha logo no início do game uma poção de força, que o ajuda a acabar com os inimigos.



Na área subterrânea, vá jogando a poção até encontrar um saco de ouro. Os sacos de ouro aumentam os pontos do gaulês. A cada 30 mil pontos, você ganha uma vida extra.



O inimigo da primeira fase é um javali. A tática para acabar com ele é simples: quando Asterix correr, largue a poção no canto direito da tela e saia. O javali virá atrás do herói e a poção estourará nele.



Round 1-2

Agora você é obrigado a jogar com Obelix. O herói pode entrar dentro das chaminés, a procura de novas emoções. Para isso, acione o direcional para baixo e quebre as pedras com pulos.



Assim que Obelix entrar na primeira chaminé, aperte o direcional para esquerda e o herói entrará numa passagem secreta. Lá Obelix encontrará três ossos. Quando tiver 50 ossos, o gaulês irá para uma fase de bônus.





Superdica

Ainda no primeiro túnel, se Obelix ficar andando de um lado para o outro os inimigos não vão parar de surgir. Sua missão é acabar com todos eles para acumular pontos, itens e vidas.



Comandos

Direcional - abre portas e faz Asterix abaixar
Botão 1 - socos
Botão 1 e **direcional** - atirar bombas
Botão 2 - pulos, nadar
Botão 2 e em seguida **Botão 1** - Obelix senta em cima dos amigos

Atenção

Aqui há uma vida e você não pode deixar de apanhá-la.



Inimigo

Agora três velhos saem dos buracos que estão na parte de baixo da tela. Preocupe-se em acertar socos nos que saem do canto esquerdo. Acertando três velhinhos que carregam a placa com uma bola vermelha, você os vencerá.



Fase 2

Agora você deve escolher lutar com Asterix. Fique esperto porque jogando a poção na água surge uma pequena fonte e Asterix pode usá-la como um trampolim para pular.



LANÇAMENTOS



The Flintstones

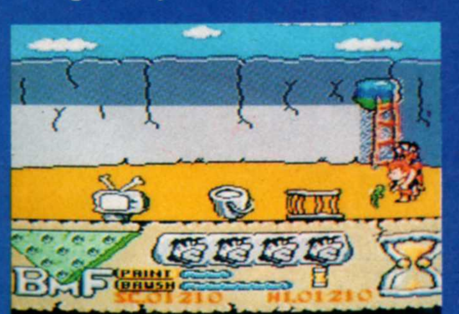
Fred e Barney vão participar do campeonato de boliche, mas um pequeno problema surge de última hora: é que Wilma lembra o marido de uma antiga promessa de pintar o muro de casa antes de sair. Para piorar ainda mais as coisas, Fred tem de tomar conta de Pedrita enquanto pinta. Você pode controlar a quantidade de tinta que há no pincel (Brush) e o quanto já foi pintado (Paint). O cartucho é dividido em quatro fases — a da pintura do muro, do caminho do boliche, da final do campeonato de Bedrock e do edifício em construção. Acompanhe a primeira etapa:

Pintura do muro

O grande inimigo desta primeira fase é o tempo. Fred tem cinco ampulhetas para conseguir pintar o muro e controlar Pedrita no berço.



Toda vez que Pedrita foge do berço e Fred a resgata, ele perde o pincel. Para recomeçar a tarefa, o herói tem de recuperá-lo, chegando perto dele.



Você pode mudar a escada de lugar. Procure sempre colocá-la numa posição em que você já pinte os lados esquerdo e direito.







Olympic Gold

Olympic Gold é um game de pura emoção, onde você é um dos atletas das Olímpiadas de Barcelona. Ao todo são sete provas diferentes — lançamento de martelo, 100 metros rasos, arco e flecha, natação, corrida com barreiras, salto com vara e saltos ornamentais — a serem disputadas. Você tem a chance de escolher um dos oito idiomas em que as mensagens da tela serão apresentadas, incluindo o português.

Arco e flecha

Antes de atirar, confira no alto da tela a direção em que o vento está soprando e mire sempre um pouco mais para o alto. Não esqueça que a flecha faz um arco antes de atingir o alvo.



Salto com vara

O segredo desta modalidade é sincronizar perfeitamente os botões A e B (que fazem com que o atleta corra), para que o medidor de corrida chegue ao seu desempenho máximo.



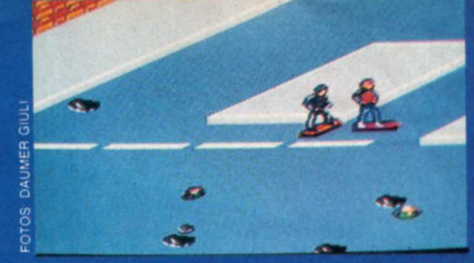
LANÇAMENTOS

MASTER SYSTEM

Back To The Future



Doc Emmet Brown, o cientista maluco que construiu a máquina do tempo, veio do ano 2015 para avisar Marty McFly que seus filhos estão em perigo. Biff, o velho inimigo da família, quer levar o filho de Marty para trás das grades e o herói tem de ir até o futuro para salvá-lo.

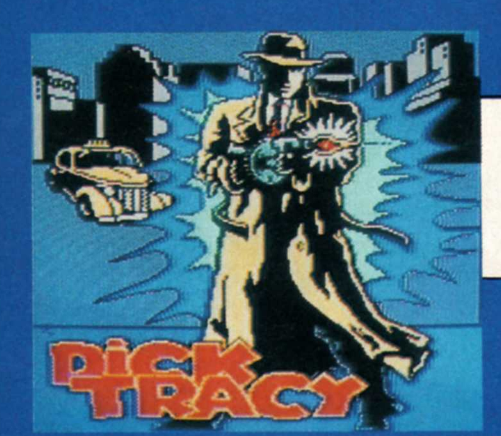

FOTOS: DAUMER GIULI

Marty tem de desviar os inimigos enquanto estiver andando de skate nas ruas. Aqui só treino e habilidade podem resolver o problema.

Não esqueça de ir apanhando itens durante o caminho.



Dick Tracy

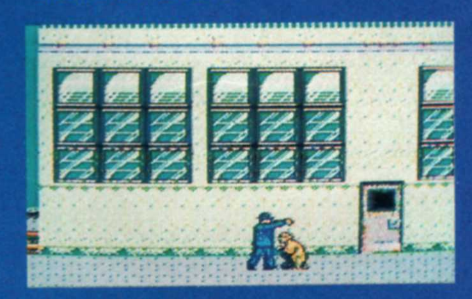


Dick Tracy tem uma difícil missão pela frente: salvar a cidade que está invadida por bandidos armados de coquetéis Molotov, nitroglicerina e más intenções. O herói tem ao seu lado metralhadoras, pistolas e bananas de dinamite. O inimigo final do game é Big Boy Caprice. Arme-se para enfrentá-lo.

Dick tem de atirar sem parar para se livrar dos inimigos. Para acionar a metralhadora aperte o Botão 1.



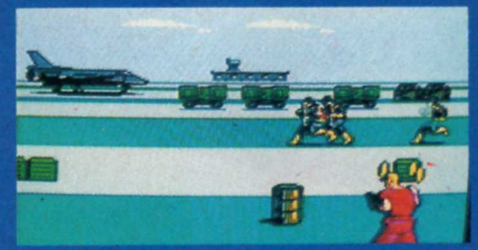
No estágio 2, Dick não pode atirar. O melhor agora é abaixar e distribuir socos.





Dynamite Duke

A deterioração da camada de ozônio da Terra estava queimando as pessoas vivas. Foi neste momento que o dr. Neil Ashe teve uma incrível idéia: ele roubou um protótipo de ser humano capaz de suportar os mais altos níveis de radiação solar. Agora o cientista formou um exército de mutantes com o objetivo de destruir o planeta. A única pessoa capaz de detê-lo é Duke Frederick, cujo braço tem a força de dez tiros de canhão. Ajude Duke a acabar com o inimigo.



Nesta primeira fase, numa base aérea, há uma mira. Use-a para detonar com os inimigos. Mas cuidado para não ser surpreendido por um ataque inimigo.



Atirando nos barris, Dynamite Duke consegue ganhar tiros, uma metralhadora e até mesmo uma vida extra.

LANÇAMENTOS

Ninja Gaiden

Em quatro fases de pura ação, você, um guerreiro ninja, terá de recuperar a Espada Mágica do Dragão que foi roubada. Você é o verdadeiro herdeiro desta espada, o instrumento máximo do poder, e terá de lutar agora contra inimigos perversos para tentar recuperá-la.

O inimigo da primeira fase é um gigante. Para liquidá-lo chegue bem perto dele e acerte-o com espadadas quando ele ameaçar golpear.



Apanhe aqui a proteção. Com ela será muito mais fácil chegar ao final da fase. Mas seja rápido porque a proteção é passageira.



FOTOS: DAUMER GIULI

Minigolf

Minigolf é um incrível game de esporte, onde o jogador terá de usar toda sua habilidade para vencer dois mini percursos repletos de obstáculos. Ao todo são 45 buracos, que vão se tornando cada vez mais complexos. Você terá de acertar as tabelas para completar um maior número de tacadas.

Neste game você deve calcular as tacadas, tendo em vista os obstáculos e o seu alvo — que fica no alto. A bolinha com o X mostra a direção que sua bola vai seguir.



Out Run



Out Run é um game de corrida, que acontece nos mais diferentes cenários como desertos, montanhas, cidades e geleiras. Para enfrentar as dez fases desta emocionante aventura, você poderá optar entre a transmissão manual ou automática, dependendo de sua habilidade. O melhor é começar no automático. Out Run tem a vantagem de permitir que seja feita a ligação com cabo de jogo múltiplo. Com o cabo é possível desafiar um colega na corrida. Boa sorte!

Nas curvas mais acentuadas, o melhor é dar ''soquinhos'' com a direção (vários toques no direcional para a esquerda e para direita).



Woody Pop



Woody Pop é um corajoso brinquedo de madeira que está disposto a enfrentar a máquina maluca que fechou as portas da fábrica de brinquedos. O herói precisa vencer 50 níveis nesta dura batalha tipo jogo de paredão, para permitir a entrada de pessoas novamente na Mansão Encantada, a única fonte de brinquedos mágicos do mundo.



Toda vez que você conseguir atingir os tijolos de gelo, fique ligado porque itens vão despencar. Se você deixar de apanhar um item, receberá 500 pontos de bônus.

O videogame além dos jogos

Console é computador e pode fazer muitas tarefas. Veja quais.

Esqueça os jogos. Seu videogame pode servir para muitas outras coisas. Pode ser uma agenda, ajudar a corrigir a grafia de palavras em inglês, tornar a tela da TV em uma tela para a sua arte e muitas outras coisas.

E, para que tudo isso aconteça não é necessário nenhum acessório especial. Basta ter o cartucho certo. Ele é colocado no console da mesma maneira que qualquer jogo, mas a partir daí é que as diferenças vão surgir. A imagem na tela é completamente diferente e os comandos no controle se modificam bastante. Mas o principal é que, como em qualquer computador, um console de videogame também pode realizar várias tarefas diferentes. Veja agora que outras utilidades seu console pode ter.



PORTÁTEIS

Os portáteis estão na pole-position quando o assunto é versatilidade. O Game Boy, por exemplo, pode ter inúmeras aplicações, que vão desde agendas eletrônicas até a completos dicionários de idiomas. A empresa americana InfoGenius tem uma completa linha de cartuchos com as mais variadas aplicações, chamadas de utilitários.

Um deles é o **Spell Checker**. Com esse cartucho é possível verificar qual é a grafia correta de mais de 60 mil palavras do idioma inglês. De quebra, o cartucho traz também uma calculadora completa, com as quatro operações e até porcentagem. Há também uma linha completa de dicionários de línguas — todos com as palavras correspondentes em inglês. É o **Berlitz French** (francês-inglês) e o **Berlitz Spanish** (espanhol-inglês), com traduções de mais de 12.500 palavras e ainda 300 das mais usadas frases nesses idiomas.



O Game Boy é um dos consoles que possui mais utilidades. Ele pode se transformar em agenda eletrônica, dicionário e até guia de viagens.

Além desses aplicativos, o Game Boy pode também se transformar em um guia de viagens para os Estados Unidos. No cartucho **Frommer's Travel Guide**, também da InfoGenius, estão relacionadas as 15 cidades mais visitadas daquele país, com guias de hotéis, restaurantes, pontos turísticos e até locais para compras. Finalmente, um Game Boy pode ainda se transformar em uma útil agenda eletrônica. É só colocar o cartucho **Personal Or-**

MÚSICA

NORBERTO MARQUES
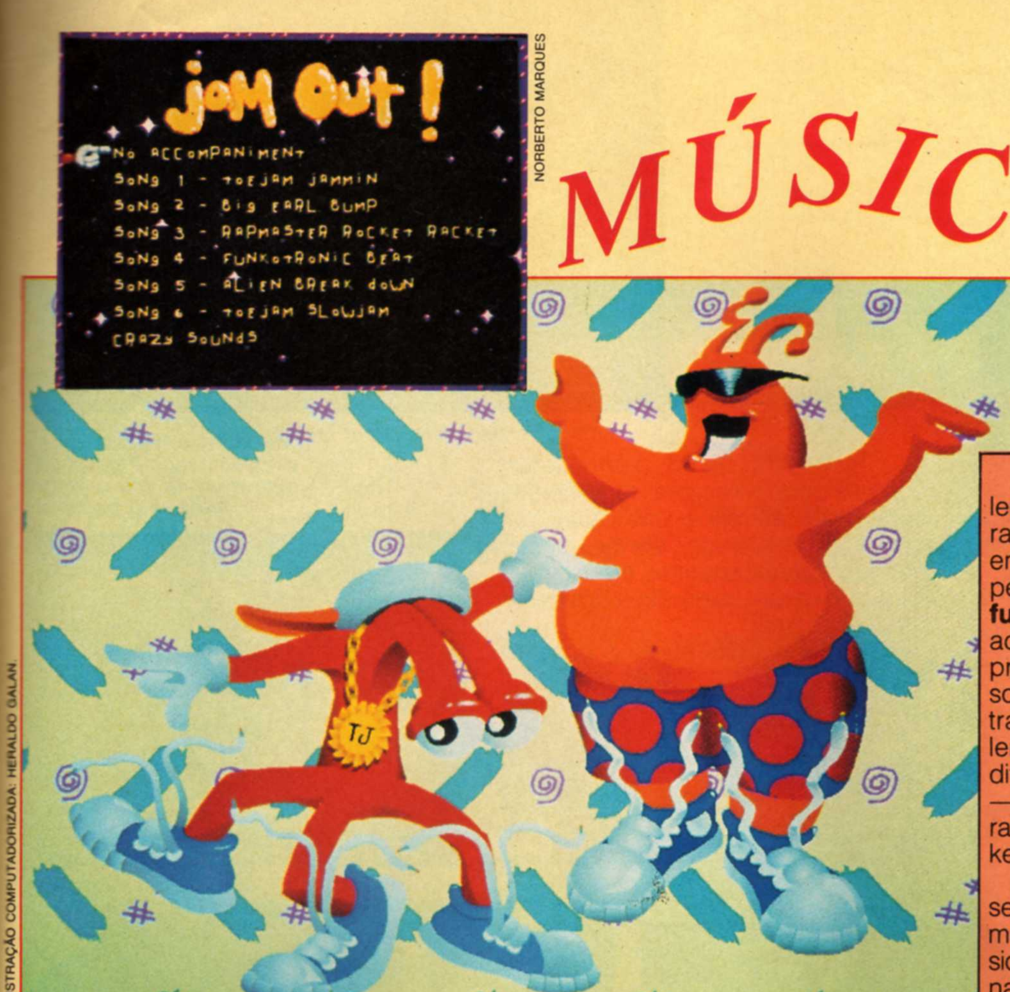


ILUSTRAÇÃO COMPUTADORIZADA: HERALDO GALAN

No ToeJam & Earl para Mega Drive: controle torna-se bateria eletrônica.

Já, para quem curte fazer um som legal, o cartucho **ToeJam & Earl**, para o Mega Drive, é o maior barato. Os engraçados alienígenas que estão perdidos na Terra curtem um ritmo **funk** — e como todo bom **rapper**, adoram uma sessão de dança e improviso na batida da música. Para isso, o cartucho oferece a opção de transformar o controle em uma excelente bateria eletrônica com 10 sons diferentes, inclusive o famoso **scratch** — aquele barulho do disco sendo virado com a mão que os DJs (Disc Jockey) adoram fazer.

Para fazer parte desse **funk**, basta selecionar a opção **JAM OUT** no game, e escolher qualquer uma das músicas para acompanhar, ou ainda apenas a bateria, sem acompanhamento. Durante a divertida sessão rítmica, os alienígenas dançam conforme as teclas do controle vão sendo acionadas. Nesta modalidade os dois controles podem ser utilizados.



FOTOS DIVULGAÇÃO

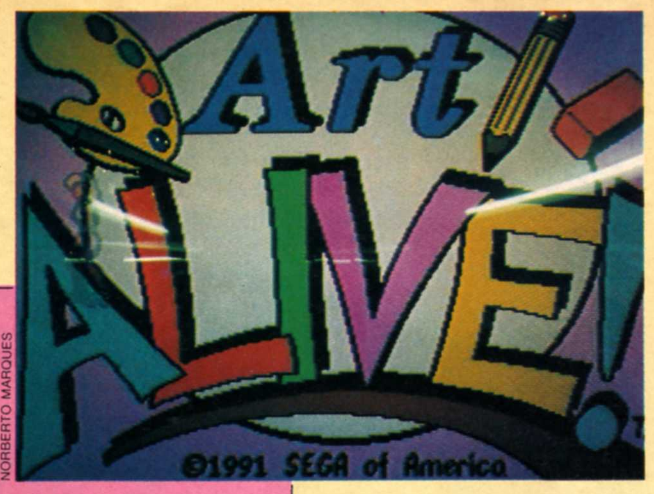
ganizer. Com ele é possível fazer um planejamento diário, guardar os telefones dos amigos e ainda consultar datas até o ano 2.000. O cartucho oferece ainda um relógio mostrando as horas em mais de 75 cidades do mundo e uma calculadora.

O Game Gear não fica atrás e também oferece outra opção ao usuário além dos jogos, principalmente quando o assunto em questão são os telemaníacos. Isso mesmo, a Sega não deixou barato e criou um aparelho — o TV Tunner — que faz com que o Game Gear se torne uma televisão portátil, sintonizando emissoras em VHF e UHF (veja mais detalhes sobre o Tunner para o Game Gear em Bits). O TV Tunner ainda tem uma entrada auxiliar para a ligação de um videocassete ou uma câmera de vídeo. E todo o conjunto também pode ser ligado à bateria do carro, eliminando-se, desta forma, a necessidade de pilhas. A Tec Toy promete lançar o aparelho no Brasil em junho deste ano.

Outro portátil que possui um sintonizador para canais de TV é o Turbo Express, o portátil da NEC. Com o acessório Turbo Tunner também é possível, a exemplo do Game Gear, sintonizar emissoras em VHF e UHF. Só que há um problema para os brasileiros: é que o sistema de cores do Turbo Tunner é o americano NTSC, diferente do sistema de cores utilizado no Brasil — o PAL-M. A imagem, então, será sempre em preto e branco.



arte



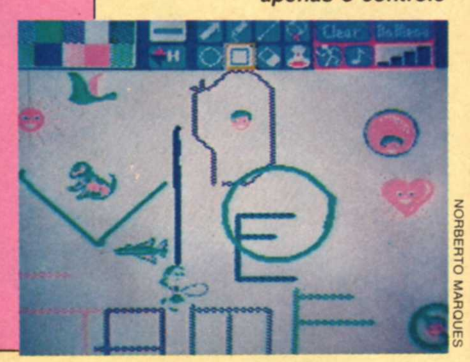
NORBERTO MARQUES

Se o seu negócio é desenho, os cartuchos **Art Alive**, para o Mega Drive, e **Videomation**, para o Nintendo de 8 bits e compatíveis são os indicados para os jovens artistas. Com eles, a garotada pode desenhar, pintar e fazer animação na própria tela, usando apenas o controle do console. Os dois cartuchos já foram lançados no Brasil. O **Art Alive** foi lançado pela Tec Toy, e o **Videomation** foi lançado com o nome de **Supergrafix** pela Vic Video Games.

Tanto o **Art Alive** como o **Videomation** funcionam como um programa de desenho de um computador. O artista pode selecionar ferramentas através do controle — são várias, como lápis para traço, **spray**, pincel, borracha para pequenos erros e muito mais — e sair colorindo a tela usando o direcional.

Com o **Art Alive** ainda é possível escolher um entre os mais de 50 cenários e gráficos prontos para colorir ou usar os personagens Sonic e ToeJam & Earl como animação. Os dois cartuchos permitem que as imagens desenhadas e animadas sejam gravadas em videocassete.

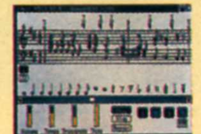
Com o Art Alive (acima) e o Videomation é possível desenhar na tela usando apenas o controle



NORBERTO MARQUES







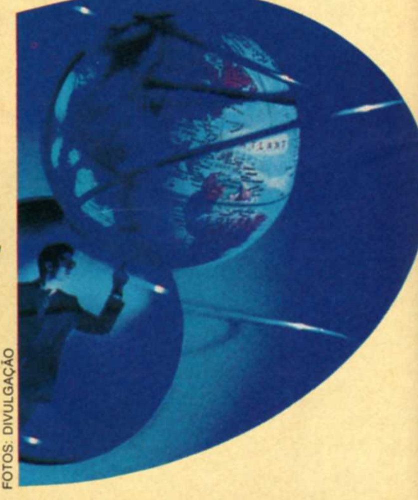




O CDTV, usando o laser, pode ser Atlas, enciclopédia, Music Maker...



CD ROM



FOTOS: DIVULGAÇÃO

Com a chegada do CD-ROM (o leitor de programas e jogos gravados em **Compact Discs**) ao videogame, certamente as possibilidades de outros usos do console vão se multiplicar. Isso porque os CDs podem armazenar muito mais informação do que os cartuchos, o que permite programas mais sofisticados. Nesse sentido já estão disponíveis muitos CDs utilitários, que vão desde manuais de primeiros socorros até a dicionários completos e ilustrados.

O console que possui mais aplicações é o CDTV, da Commodore, ainda não lançado no Brasil. Este console já possui um CD-ROM acoplado e só funciona com CDs — por isso é também chamado de CD Interativo (veja reportagem em **VIDEOGAME** n.º 6). Como exemplo dos utilitários para o CDTV, há o **World Vista Atlas**, que é um sofisticado Atlas, com fotos digitalizadas das regiões que se deseja conhecer (selecionadas com o controle a partir do mapa na tela) e até um narrador que dá todas as informações — infelizmente, em inglês.

O CDTV pode também se transformar em um instrumento musical. É só rodar o programa **Music Maker**. Você pode compor suas próprias músicas e ouvi-las na hora. E ainda é possível ligar um teclado eletrônico, que poderá sintetizar os sons selecionados e produzir uma música mais sofisticada. A única exigência é que o teclado tenha uma entrada chamada **MIDI**.

Para os aficionados em efeitos sonoros, há o programa **CD Remix**. Com ele, você pode misturar ao som de seu CD preferido os mais variados efeitos sonoros, e preparar aquela fita "chocante", que só você vai ter! Demais, não?

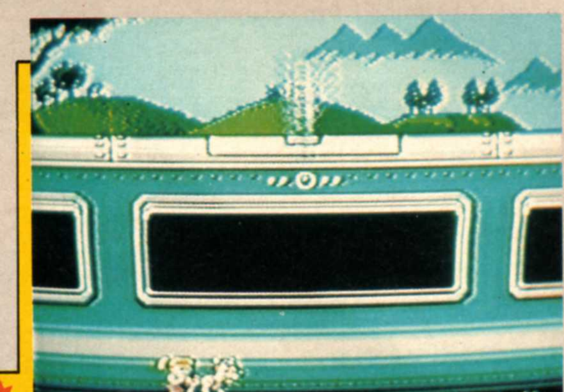
A tecnologia do CD não está muito longe dos brasileiros. A Tec Toy anunciou o lançamento do CD-ROM para o Mega Drive aqui no Brasil ainda no segundo semestre deste ano, e já adiantou que, além dos jogos, muitos títulos educativos e de entretenimento — além dos jogos, é claro — serão lançados. E, em breve, o console Super Nintendo também terá o seu CD-ROM. Resta agora esperar e ver o que mais eles poderão oferecer. ●

Silvia Szarf e Mário Fittipaldi

GALERIA DOS FERAS

RECORDS

Chegou a hora de conhecer os novos feras desta seção. Veja se seu nome está entre os recordistas de alguns dos jogos Nintendo, Master System e Mega Drive. E, a partir desta edição, estão valendo também os recordes de Super Nintendo. Mãos à obra! Basta enviar uma foto da tela do placar, e se o game não tiver pontos,vale a foto do final do jogo. Não esqueça de escrever o nome do jogo, o sistema e o placar atrás da foto, e o seu nome poderá ser incluído na relação. Jogos que não estão nesta lista também valem.



NINTENDO ✸ ✸ ✸

- **MEGA MAN IV** - Rafael Takai-Terminado
- **ADVENTURE ISLAND** - Eduardo C. de Carvalho-283.660
- **CASTLEVANIA III** - Dirceu A. da Câmera Valle-999.999
- **DUCKTALES** - Eduardo Pereira Silva-13.538.000
- **ROBOCOP II** - Omar Cantidiano Lopes-99.326.600
- **THE LEGEND OF ZELDA** - Leandro Bezerra Silva-Terminado
- **TICO E TECO** - Adauto de Almeida Jr.-Terminado

MASTER SYSTEM ✸ ✸ ✸

- **MICKEY MOUSE: CASTLE OF ILLUSION** - Daniel Albino Morroni-168.170
- **RASTAN** - Maurício Grohmann-276.500
- **MONICA NO CASTELO DO DRAGAO** - Carlos Alexandre M. de Oliveira-579.560
- **PHANTASY STAR** - Marco Antonio Quintas-Terminado
- **INDIANA JONES E A ÚLTIMA CRUZADA** - Dionísio Cason-33.350
- **JOGOS DE VERÃO (BMX)** - Dean Ivatchkovitch-126.500
- **ESWAT** - Luis Augusto F. Veiga-347.100
- **ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD** - Flávio Luis de Mello-3.578.400
- **FORGOTTEN WORLDS** - Luis Antonio Burim-3.841.000

SUPER NINTENDO ✸ ✸ ✸

- **ULTRAMAN** - Eduardo S. Santocchi-469.080
- **SUPER MARIO WORLD** - Eduardo S. Santocchi-9.999.990





MEGA DRIVE ✸ ✸ ✸

- **PIT FIGHTER** - Ricardo Augusto Gil-1.729.300
- **QUACKSHOT** - William Zimermann-9.999.000
- **SHADOW DANCER** - Gustavo dos Santos Sayão-5.695.500
- **SONIC THE HEDGEHOG** - Fernando R. Gomes-9.999.990
- **SPIDER MAN** - Carlos Wesles Aiello-58.854.195
- **TOEJAM & EARL** - Renato Aurélio Gil-Terminado
- **BATMAN** - Gustavo dos Santos Sayão-9.999.900
- **BURNING FORCE** - Rogério Hiroshi Horii-64.596.450
- **D.J BOY** - Equipe Gamely-4.114.000
- **GHOULS N' GHOSTS** - Leo Ken Samico-944.900
- **MICKEY MOUSE: CASTLE OF ILLUSION** - Fernando Ferreira Matias-6.120.300

DESAFIO VIDEOGAME

Aí pessoal! O Desafio **VIDEOGAME** ainda está valendo. Não deixe de enviar a sua melhor pontuação, seja por foto, ou mesmo numa fita de videocassete. Valem as fotos e fitas que chegarem à redação da **VIDEOGAME** até o dia 29 de maio de 1992. Daí é só esperar pela edição 15 de **VIDEOGAME** para ver se você "faturou" a camiseta!

Se houver empate, ganha a carta que chegou primeiro. Para isso, usaremos como comprovação a data do carimbo dos Correios. Veja agora quais são os jogos:



Nintendo: WOLVERINE



Master System: SONIC THE HEDGEHOG



Mega Drive: STREETS OF RAGE



MASTER SYSTEM	
1	Lucky Dime Caper
2	Sonic The Hedgehog
3	Mônica no Castelo do Dragão
4	Phantasy Star
5	Indiana Jones e a Última Cruzada

MEGA DRIVE	
1	QuackShot
2	Sonic The Hedgehog
3	ToeJam & Earl
4	Streets of Rage
5	Rolling Thunder 2

NINTENDO	
1	The Flintstones: Bedlam in Bedrock
2	Teenage Mutant Ninja Turtles III
3	Battletoads
4	Mega Man 4
5	Batman: Return of The Joker



DIRETORES
Maria Célia Furtado
Josias Silveira
Márcio Saldanha Marinho

REDAÇÃO:
Diretor Editorial:
Josias Silveira (responsável)
Redator-Chefe:
Roberto Araújo
Editor:
Mário Fittipaldi
Editora convidada
Silvia Szarf
Colaboradores:
Toni Ricardo Cavalheiro, Incá Moya, Alexandre Barros da Silva, Luiz Carlos Mazzaferro Jr, José Pedro Cézar Fittipaldi, Roberto D'Elboux, Heraldo Galan. Fotos: Studio Norberto Marques.
Revisão:
Rosana Mauro, Marina Macri, Sueli Aparecida Silva e Regina Maria Dias.
Arquivo:
José dos Santos Silva
Projeto Gráfico:
Herbert Frederico

EDIÇÃO DE ARTE
Paulo Affonso Soares (Supervisor)
Herbert Frederico (Editor de Arte).
Shirley Vieira e Francisco Ferrari Filho (Diagramação).
Carlos Alberto Faria, Beto F. Leite, Marcelo M. Rainho e Manoel Marcelo Valverde (Arte Final).
Antonio Mendonça (Produção Gráfica).
Soraya Maria P.M. Corrêa (Secretária).
José Francisco Cavalcante, Luisa Maria V. Negretti e Cássia P. Celestino (Composição).

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Gerente
Marcos Barros
Representantes SP:
Angela Taddeo, Simone Vianna Dias, Marília Guiti Hindi, Lícia Gláucia Pacheco.
Representante outros Estados:
Vera Lúcia de Miranda.
Coordenadora:
Mari Setsuko Tayra
Arte:
Ana Cláudia de Almeida Delfini, Alexandre Ono, Maria Amélia M. Gomes (Criação).
Laércio da Silva (Tráfego).

RIO DE JANEIRO - Filial
Rua Sá Viana, 125 - Tel.: (021) 258-5959
ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS:
Arlete M. Lopes - fone (011) 549-1433

VIDEOGAME é editada pela **Sigla Editora Ltda**. (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro, nº 60** - Fone (011) 549-1433, TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR, FAC-SÍMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. -Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A Sacavem -Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. **VIDEOGAME** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. **VIDEOGAME** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Impresso na Cia. Lithográfica Ipiranga - Rua do Cadete, 209 - Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro B. Registro no INPI, protocolo nº 811.012.018. Fotolitos: JR Comunicações, Margraf e Marprint. Composição: Grafibrás.

MAIO/92



O Desafio Está Lançado

Micro Genius

JOGOS E CONSOLES FANTÁSTICOS QUE VÃO DESAFIAR VOCÊ.
ESCOLHA O SEU E BOA SORTE.
O MAIOR LANÇAMENTO DO ANO.

Novidade!

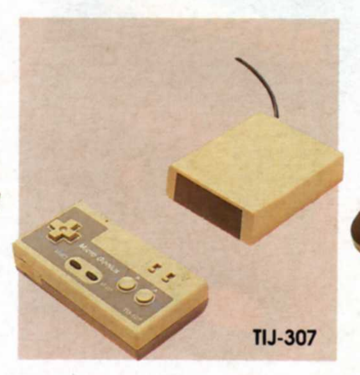














Sega é marca registrada da Sega Corp. Japão











Micro Genius


CARTUCHO TURBO GAME
TURBO MACHINES
ACOMPANHA INSTRUÇÕES EM PORTUGUÊS
Compatível com Sistema Nintendo (72 pinos)
CARTUCHO TURBOGAME
SUPER GRAFIX
VIDEOMATION
Faça arte na sua tela.
LIBERTE A CRIATIVIDADE!
ACOMPANHA INSTRUÇÕES EM PORTUGUÊS
VOCÊ JÁ CONFERIU ESTAS JOGADAS?
Então pegue seu contrôle e vá a luta!
YO! NOID
BATTLETOADS
GRADIUS II
STREET FIGHTER 2010
• YO! NOID
• BATTLETOADS
• GRADIUS II
• STREET FIGHTER 2010
• SUPER MARIO BROS 3
• OS ESQUILOS - CHIP'N DALE
• DOUBLE DRAGON II
• HEAVY BARREL
• DUCK STORIES
• GRADIUS
• TARTARUGAS II OS MUTANTES NINJA
• MEGA ROCKMAN 3
• DOUBLE DRAGON III
• MEGA ROCKMAN 2
• CASTLEVÂNIA JR
JÁ À VENDA NAS MELHORES LOJAS DO RAMO.
VIC VIDEO GAME
Mappin
MESBLA
videofoto mania
BrunoBlois
BRENNO ROSSI
FOTOPTICA
CASA & VIDEO
makro
GALPÃO DOS ELETRÔNICOS
Simpson.
Real VIDEO
Jotão
HOBBY VIDEO
AUDIO
FOTOMANIA/RJ
SUPERTOY/PE